

HOBBY

CONSOLAS

REVISTA INDEPENDIENTE

THE LION KING



¿EL MEJOR JUEGO DEL AÑO?

SONIC & KNUCKLES
Dos héroes de leyenda



¡¡Participa en nuestro concurso y gana un montón de premios!!

¡¡GRAN EXCLUSIVA!!

MD 32X y sus primeros juegos

ASÍ ES LA NUEVA MÁQUINA DE SEGA

MORTAL KOMBAT II
¡¡Alucinante reportaje de 10 páginas!!



TENER

ONNO

TENER

Tener la llave que abre las puertas del futuro o no tenerla. Una llave llamada MEGA DRIVE, la videoconsola de 16 Bits de potencia más vendida del mundo. La base de las nuevas tecnologías: MEGA CD y MD32X.

Tener una máquina recreativa en casa o no tenerla.

Todo el poder de los 32 Bits en tu T.V. La MD32X, acoplada a tu MEGA DRIVE, es capaz de procesar 40 millones de instrucciones por segundo y mover 50.000 polígonos en el mismo espacio de tiempo. El resultado no podía ser más espectacular.

Los mismos gráficos, perspectivas, resolución de imagen y sonido que en las máquinas recreativas.

¡La gran pasada!.



Tener tecnología láser o no tenerla.

La tecnología que rompe esquemas. 500 Megabytes de potencia al servicio de las aventuras más impresionantes. Un sistema de Multimedia con CD-ROM que conectado a la MEGA DRIVE reproduce gráficos, imágenes reales y música de Compact Disc. No hay nada igual. Es la nueva era en videojuegos. Todo lo demás es historia.



La máquina que te

llevará a los mundos más exclusivos de SEGA. Una verdadera obra de ingeniería en donde sólo tú pones límite a la aventura. El futuro pasa por MEGA DRIVE.

El corazón del sistema.

¿Tener o no tener? Esa es la cuestión.

SEGA

**BIENVE
NIDO AL
PROXIM
ONIVEL**

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:

María Andriño

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez-Centurión

Subdirectores Generales:

Domingo Gómez

Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez

Directora de Arte: Susana Lurguie

Jefes de Sección:

Sonia Herranz, Manuel del Campo

Redacción:

Carlos Frutos, Esther Barral,

Antonio Caravaca

J.C. Romero (traductor).

Diseño y Autoedición:

S. Fungairiño (Jefe de sección),

Millán de Miguel

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción:

Lola Blanco

Secretaría de Redacción:

Ana Torremocha

Dibujos: A. Fernández

Fotografía: Pablo Abollado

Corresponsales:

Marshal Rosenthal (USA),

Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)

Colaboradores:

E. Lozano, Olga Herranz, David García.

Redacción, Administración y Publicidad:

C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS S.A.

Tel: 654 81 99

San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Transporte: Boyaca Tel: 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona

Km.11,200 28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación
controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: MD 32X



Este mes no hemos dedicado nuestra portada a un conocido personaje, ni al último arcade de lucha, ni a ese juego de fútbol que llega dispuesto a que convirtáis vuestra habitación en un auténtico Maracanã. Esta vez hemos decidido apostar por el futuro, y lo hemos hecho con el soporte que está dispuesto a romper moldes en cuanto a consolas se refiere, el MD 32X. Aquí podéis ver su aspecto, pero en el interior podréis ver más, mucho más, acerca de sus características técnicas, sus juegos, sus perspectivas...

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

Aquí está por fin. «Mortal Kombat II» llega para arrasar con todo. Pero también tenemos el fabuloso «Urban Strike», las previews más potentes, el libro «Dragon Ball Z», el MD 32 X, concursos, regalos, noticias... ¿Alguien da más?



CRUELA DE VIL

Mis queridos admiradores ronronearán de gusto con las nuevas aventuras de Bubsy en la 16 bit de Nintendo. Y si no os gustan los mininos plataformeros, encontraréis unos extraterrestres que amenazan con hacer volar la Mega Drive.



TENIENTE RIPLEY

¡Vaya mes, amigos!, hay novedades para todos los gustos. Velocidad, acción, lucha... Los mejores juegos del momento y los mejores de los próximos meses. Seguro que nunca habíais visto tantas cosas buenas juntas.

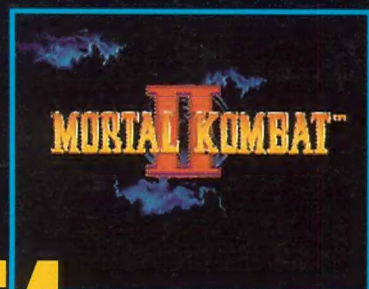


BOKE

Ni por un millón de litros de jarabe de zarzaparrilla cambiaba este número de Hobby Consolas. Porque además de la superguía de cierto juegucillo de lucha, tendréis geniales pitufocomentarios recomendados en pitufovisión por el propio Papá Pitufito.



LO MÁS NUEVO



54

El juego de lucha más esperado de los últimos tiempos ya está con todos vosotros.



64

Sonic vuelve a las andadas junto a su "querido" Knuckles en un cartucho rebosante de sorpresas.



70

Los mejores efectos FX en un juego de coches que, aparte de velocidad, os ofrece diversión.



86

Primero fue Desert, luego Jungle, y ahora llega Urban Strike a bordo del ya famoso helicóptero.

- DINAMITE HEADDY76
- LOS PITUFOS (NES)82
- SLAM MASTERS90
- BUBSY II94
- ITCHY & SCRATCHY (MD) 98
- DRAGON100
- A.T.P. TENNIS102
- LOS PITUFOS (S.N.)104
- MEGA BOMBERMAN106
- MORPH108
- JUNGLE BOOK.....110

- MEGAMAN III112
- BALLZ114
- ITCHY & SCRATCHY (SN)107
- BARKLEY SHUT UP AND JUMP118
- TOP HUNTER120
- ZERO TOLERANCE122
- THE INCREDIBLE HULK.124
- NIGEL MANSELL126
- METROID II128
- WORLD HEROES130
- Y ADEMÁS.....134

PREVIEWS

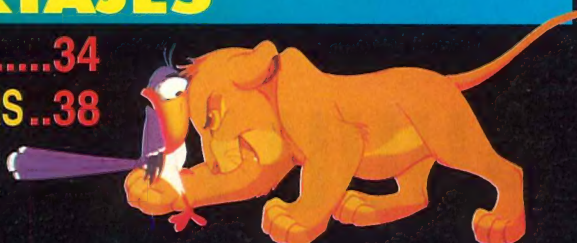
- INDIANA42
- THE RETURN OF THE JEDI46
- SAILOR MOON48
- STREET RACER50



REPORTAJES

- LION KING34
- POWER RANGERS ..38

Una película y una serie de moda que estarán muy pronto en vuestras consolas.



* EN PANTALLA12

Tras las vacaciones, nuestros redactores han vuelto con la maleta llena de noticias. Aquí las tenéis.

* BIG IN JAPAN20

El mercado consolero japonés es un misterio. Con todo lo que trabajan, no sabemos de dónde sacan el tiempo para jugar, pero lo hacen ¡Y cómo!

* GAME MASTERS ---24

El nuevo sistema de Sega para realizar auténticas maravillas jugátiles se llama Model 2 y pronto dará buenos frutos. Os lo cuenta M.A.D.

* ARCADE SHOW-----28

Los salones recreativos de todo el país están suspirando por albergar este magnífico juego de carreras de coches. Su nombre: «Ridge Racer 2».

* HI TECH30

El futuro está en sus manos. Nos referimos, naturalmente, al nuevo soporte MD 32X y a sus primeros juegos. Mirad y alucinad.

* LISTAS DE ÉXITOS --136

Para listas, las que miran esta sección antes de comprar un cartucho. Y para éxitos, nuestros números 1.

* LASERS & PHASERS--142

Venga, que sí, que te has atrancado y no vas a tener más remedio que usar uno de nuestros truquitos...

* ¡QUÉ LOCURA! ---152

Y este mes más loca que nunca para celebrar el tercer aniversario de nuestra revista.

* TELÉFONO ROJO-158

Un poco más moreno que de costumbre, pero sigue siendo él, Yen, quien responde vuestras dudas.

* TRIBUNA ABIERTA -166

Las compañías llevan a cabo variadas campañas publicitarias para atraer al comprador. Y éstas son vuestras opiniones sobre el tema.

* SUPERVIEW.....172

Este mes abundan las novedades, pero para el siguiente se preparan más y más... Aquí tenéis algunas.

* LA GRAN OCASIÓN176

Es como el Segunda Mano, pero un poco más reducido y centrado en el tema de las consolas.

**Después de
leer este anuncio
me huelo
que hasta yo
voy a conseguir
por fin mi
Super Nintendo.**



¡ GUAUUU !

¿Que tienes Gameboy?

Pues alucina en colores con el nuevo **Super Color Pack**.

Metes tus juegos de Gameboy en un invento genial llamado Super Gameboy (que viene en el Pack), lo insertas en Super Nintendo (que también viene en el Pack), lo conectas a la tele (cuanto más grande mejor)... ¡Y a disfrutar de tus juegos favoritos a todo color y a toda pantalla! Y por si fuera poco, este alucinante Pack también viene con los cuatro juegos de Super Mario All Stars.

¿Verdad que no hay color?



PACK CARLOS SAINZ



¿Que todavía no tienes Super Nintendo?

Pues pisa el acelerador y hazte con el **Pack Carlos Sainz**.

Con la consola de tus sueños y STUNT RACE FX

vivirás la emoción del mejor simulador

de carreras elevada a la

máxima potencia. ¡Vertiginoso!

Tendrás en tus manos la segunda

generación del Chip FX,

capaz de acelerar el pulso

al mismísimo Carlos Sainz.

¿Hay quién dé más?



Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

el sensor el sensor el sensor el sensor el se

Se^{el}nsor

Lo que no cabe duda es que los que moláis sois vosotros, que ya sea primavera, verano, otoño o invierno inundáis nuestra redacción con vuestras mordaces opiniones. Y lo más importante es que la mayoría de ellas alientan a quienes se lo merecen y clavan una buena puya a la gente que de una u otra forma perjudica el futuro de este sector, tan sensible a las influencias exteriores. Lo que nos lleva al tema principal de este mes: la violencia y «Mortal Kombat II». Esperemos que la hipócrita vena puritana que se levantó contra la primera parte de M.K. nos deje disfrutar en paz de algo que no es más que un entretenimiento tan bueno o malo como cualquier otro.

MOLA

...Que al «Sonic & Knuckles» se le pueda conectar el «Sonic 2».

Una gran idea para revivir nuestros cartuchos favoritos.

...Que los juegos malos también sean comentados en la revista.

...para vergüenza y escarnio de los responsables.

...La aplicación del «rendering» en los videojuegos de consola.

Una muestra más de que las consolas avanzan con la tecnología y no se quedan atrás.

...Todas las revistas de Hobby Press.

No te vamos a contradecir. Pero podías haber dicho cuál es la mejor (ejem, ejem).

...El «Super S.F.II» de Mega Drive y que te lo regalen por tu cumpleaños.

Si el que hayas puesto que naciste el 15 de octubre es una indirecta, no nos hemos dado por aludidos.

...El concurso de la Mega Drive 32X: fue una idea genial.

Por cierto, eso nos recuerda que como hemos recibido tantísimos trabajos y todos tan alucinantes-de verdad-, aún no nos ha dado tiempo a estudiarlos todos, por lo que los ganadores los daremos a conocer en el próximo número. Paciencia, amigos.

...QUE LLEGUE «MORTAL KOMBAT II» EN VERSIÓN ÍNTEGRA.

Después del susto inicial, tras el que nadie se decidía a distribuir en nuestro país «Mortal Kombat II», parece que las aguas han vuelto a su cauce y por fin Dro-Soft -distribuidora que cada día nos trae mejores títulos-, ha decidido sacar a la venta un cartucho en el que ahora no hará falta truco del almendruco -ni en Sega ni en Nintendo- para disfrutar a tope de todas sus excelencias. Posiblemente no se trate de un cartucho excesivamente recomendable para menores, pero los que tenemos ya edad para elegir, estamos muy agradecidos de que hayan puesto en nuestras manos un cartucho tan «relajante» como «Mortal Kombat II».



HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Raúl Deamo (Barcelona), Daniel García Ariza (Barcelona), Guillermo Martínez (Cádiz), J. Genestos (Barcelona), Chus, el del tachón (Madrid), David López López (Barcelona), Sergio Cadaveira (La Coruña), Albert Carbonell (Barcelona).

Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS, C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA



...La gente que critica a las consolas.

Vamos mejorando si del "No mola" ha pasado al "ni fu ni fa".

...Los buenos juegos en inglés.

Pierdes más tiempo traduciendo que jugando.

...Que últimamente en Hobby Consolas no lleguéis a las 180 páginas.

Has elegido el mejor momento para hacer este comentario.

...El regreso de «Donkey Kong».

Nosotros creemos que vuelve por la puerta grande. Cuando lo veas seguro que rectificas esta opinión.

...Que no pongáis guías de juegos.

Este mes os estáis luciendo, colegas...

...«The Incredible Hulk» es un poco soso.

Nosotros diríamos que tiene poco de «Incredible»

...UN TAL MEGA GOLFO Y UNA REVISTA LLAMADA MEGA SEGA

Amalio Gómez.

Había tomado la decisión de no ocuparme de este tema desde las páginas de Hobby Consolas, pero la verdad es que hay comportamientos que, por ofensivos e insistentes, merecen una contestación.

Estoy seguro de que muchos de vosotros sabéis ya a lo que me estoy refiriendo. Pero, para quienes acostumbréis a leer revistas de consolas más o menos serias, tengo que decir que estas líneas están escritas con la única intención de salir en defensa de la gente que se siente un poco identificada con Hobby Consolas, TodoSega o Nintendo Acción -tanto lectores como redactores-, y que están ya aburridos de recibir, mes tras mes, insultos y descalificaciones procedentes de una revista llamada MegaSega.

No pretendo ponerme trascendental ante un tema cuyos principales responsables son unos cuantos niños que se ganan su sueldo insultando a la competencia, y un director negligente que lo permite, pero sí quiero decir que me duele bastante el hecho de que buena parte de estas personas han sido compañeros nuestros durante bastante tiempo. Una pena. La verdad es que uno cree que ha estado trabajando con amigos y al final se da cuenta de que lo ha estado haciendo con unos simples payasos.

Han tenido que pasar tres meses para que la competencia empiece a temblar por sus propios y, hasta ahora, consentidos errores. El 'prestigioso' equipo de Nintendo Acción, encabezado (al FRENTE) por su 'k-herido' director, ha tenido a bien mencionarme en un espacio de su 'revista', amén de los chicos de Hobby Consolas que, aterrizados por verse incluidos en esta vuestra sección, se han apresurado a mostrarnos sus fallos antes de que lo hiciéramos nosotros. Peculiar comportamiento en un vano intento de salvaguardar el cada vez más escaso prestigio de su 'publicación'. A pesar de todas las infantes, seguid

NO MOLA



...Que en al apartado de previews salgan más juegos de Super Nintendo que de Mega Drive.

Es curioso, porque otros meses nos dicen lo contrario. ¿No será que sacamos las previews de los juegos que van a salir y no siempre salen equilibrados?

...Que hayan quitado el alquiler de videojuegos.

¿Tu crees que lo han quitado?

...Que un juego tan bueno como «Shinning Force 2» no haya salido traducido.

Y más cuando Sega había prometido que iban a hacerlo. Punto negativo para Sega.

...Que no desprestigiéis a otras revistas con alguna sección de mariscos varios.

¿Para qué? Ya se desprestigian bastante bien ellos solitos.

...Los anuncios de almohadas.

Si quieres tener las cervicales sanas, lo mejor es que hagas más deporte y no te pases más de 32 horas seguidas jugando con la consola.

...Que no haya una sección dedicada a los comics, ya que tienen mucha relación con los videojuegos.

Y las películas, y los dibujos animados, y las novelas, y los animales, y el karate, y los fontaneros... Mucho nos tememos que no nos cabría todo.

...Que nos tengan en ascuas con las nuevas consolas para luego decir que todavía falta otro año para que salgan.

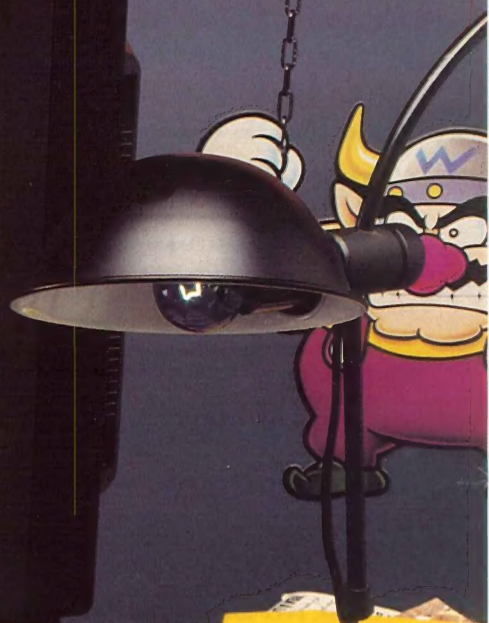
Tranquilo que ya van saliendo, ya...

...EL ALARMANTE AUMENTO DE LOS PRECIOS DE LOS CARTUCHOS DE SEGA.

Ya hemos tratado el tema del dinero, pero no vamos a repetirnos. Lo que a vosotros, y a nosotros, nos parece alarmante es el hecho de que Sega, que tradicionalmente vendía los cartuchos de MD más baratos que los de Super NES, se haya montado en la burra desde «Sonic 3» bordeando la estratosfera con la subida del precio de sus cartuchos. Esperamos que esta moda se acabe pronto y los precios bajen un poquito...



CID FCA!



SACALE LOS COLORES A TU GAMEBOY.

Para hacerlo, sólo necesitas Super Gameboy, el último accesorio para tu Super Nintendo.

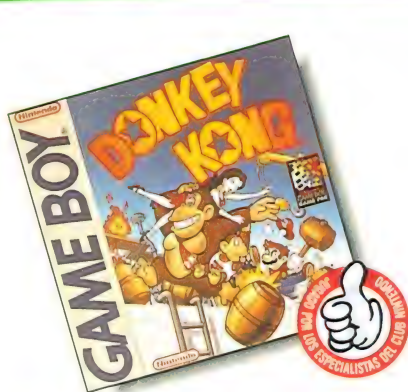
Super Gameboy te permite ver tus juegos de Gameboy favoritos, tan grandes como lo sea la pantalla de tu televisor y a todo color.

Además, las posibilidades de este increíble accesorio son infinitas.

Podrás cambiar los marcos, sustituir los colores originales por otros y crear tus propios escenarios, dibujando tanto dentro como fuera del juego.



Y para que puedas ir viendo lo que es bueno, ya están aquí los primeros títulos que incorporan ¡256 colores! DONKEY KONG y TETRIS 2.



DONKEY KONG, uno de los mayores éxitos de las recreativas, te permitirá revivir toda la emoción de los rescates y persecuciones a través de sus 10 niveles y más de 100 fases.



En **TETRIS 2**, encontrarás el doble de dificultad, imaginación, jugabilidad y entretenimiento del que ya tenías en Tetris, pero elevado al infinito.



Gracias a Super Gameboy, tus juegos de siempre de Gameboy tendrán una nueva dimensión, diversión en color, habilidad en color, héroes en color... Gameboy en color, con Super Gameboy.



Nintendo

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39 28046 MADRID

Club Nintendo

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos o sobre Super Gameboy, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

**Super
GAMEBOY**

En Pantalla



JVC tiene muchas cosas que ofrecer. Lo podéis ver en las previews de «The Return of the Jedi» e «Indiana Jones», pero hay más sorpresas esperando.

En primer lugar, «Samurai Shodown» va a trasladar toda la emoción de una lucha de samuráis al Mega CD, adornada con unos gráficos

JVC SE LANZA A POR TODAS

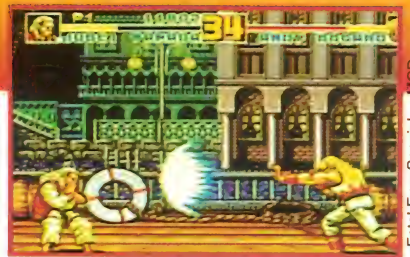
de lujo. Al igual que en las versiones de cartucho, podréis ejecutar golpes tan asombrosos como el ciclón o el lanzamiento géiser. Y sólo tendréis que esperar hasta finales de este año.

Para continuar, os aconsejamos unas cuantas partiditas de «Fatal Fury Special», con toda la profundidad estratégica, las piruetas y los movimientos especiales que han hecho de este título una leyenda del videojuego. Desde los escenarios de los trenes norteamericanos a la Opera Mittelbirge, 15 despiadados luchadores esperan medir sus fuerzas a partir de las próximas Navidades.

Viajemos ahora al futuro, al año 2005, en el que Max Walker se ha convertido en el protector de la humanidad frente al malvado Hans

Kleindast, que le ha desafiado a una gran batalla. Hablamos de «Time Cop» para Super Nintendo y Mega CD, un cartucho repleto de jugabilidad y alusiones históricas. Y si vais de cazafantasmas por la vida, tal vez «Ghoul Patrol» para Super Nintendo sea el cartucho de vuestra vida. Jugando en equipo tendréis que capturar unos espíritus necrófagos que pululan por la pantalla.

Por último, «World Championship Rally» llevará a las pantallas de Super Nintendo y Mega CD toda la pasión de las grandes carreras de este deporte. Este juego, que está patrocinado por el Britain Royal Automobile Club, os permitirá elegir «máquinas» tan impresionantes como el Ford Escort Cosworth, Toyota Celica o Subaru Impreza.



«Fatal Fury Special» MCD



«Ghoul Patrol» SN



«Time Cop» SN



«World Championship Rally» MCD

¡Ven al parque, ven a jugar!

«THEME PARK»

Uno de los juegos de estrategia más divertidos y adictivos de los últimos tiempos en formato de ordenador, «Theme Park», hará su aparición a principios del año que viene en Mega Drive y Super Nintendo para regocijo de los consoleros. Especialmente de aquéllos que han nacido con mentalidad de hombre de negocios.

El objetivo del juego será dirigir y explotar un parque de atracciones, y para poder «ganar» tendréis que contentar a una clientela bastante variopinta y exigente. De esta forma, podréis vender el parque e instalar otro en un lugar mucho más atractivo (hay hasta 24 emplazamientos

posibles). No creáis que la cosa va en broma, puesto que de vosotros dependerán todos los aspectos de la gestión del parque, desde la política de precios ¡hasta la cantidad de sal que se echa a las patatas fritas! Y mucho cuidado, porque los clientes no dudarán en protestar si las cosas no van como a ellos les gusta.

El cartucho tiene infinitos detalles sobresalientes, como las 27 atracciones a elección del jugador, la posibilidad de realizar estudios de mercado y los diferentes escenarios para cada emplazamiento. Y si todo va bien, tal vez podáis subastar el parque y vivir del cuento por unos cuantos años...



SONIC & KNUCKLES



MONTATELO A LO GRANDE



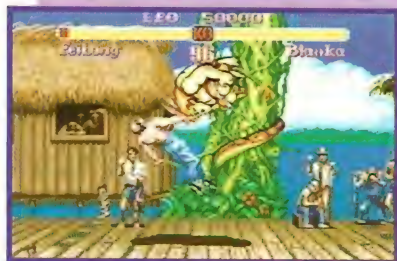
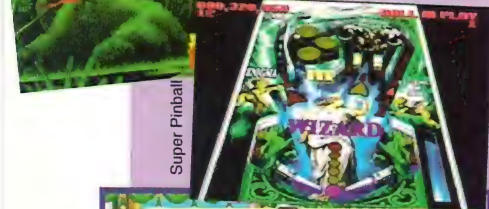
LO NUNCA VISTO. LA GRAN FUSION DE SEGA. UN VIDEOJUEGO QUE VALE POR CUATRO. LAS ULTIMAS TECNOLOGIAS APLICADAS A LA AVENTURA MAS EXCITANTE JAMAS CONTADA. SONIC Y KNUCKLES RETAN AL TIEMPO. SOLO TIENES QUE ENSAMBLAR LOS CARTUCHOS DE SONIC 2 O SONIC 3 A ESTE ESPECTACULAR VIDEOJUEGO Y EL MILAGRO SE HABRA PRODUCIDO. KNUCKLES, EL NUEVO PERSONAJE DE SEGA, Y SONIC, TE DEJARAN BOQUIABIERTOS PASEANDO POR LAS PANTALLAS MAS SENSACIONALES. SORPRESAS Y MAS SORPRESAS. ¡TIEMBLA ROBOTNIK! SEIS NIVELES, UNA FASE ESPECIAL EN 3D, INCREIBLES FASES DE BONOS... ¿QUIERES MAS?. UN MUNDO NUEVO SE ABRE ANTE TI. UN MUNDO DONDE VAS A DISFRUTAR **EL DOBLE**. ¡PIDELO YA!. LA TECNOLOGIA DE ENSAMBLAJE DE CARTUCHOS ESTA A TU DISPOSICION... TU TIENES LA ULTIMA PALABRA, ERES UNO DE LOS ELEGIDOS.

SEGA

BIENVE
NIDO AL
PROXIM
ONIVEL

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.

En Pantalla



«**SUPER PINBALL**», «**SECRET OF MANA**», «**S.S.F.II**»...

NINTENDO SE DISPARA

Nintendo empieza a preparar sus bazas para estas Navidades con tres títulos de antología para Super Nintendo, que pretenden complacer a todos los públicos con su variada temática.

Abrimos boca con el bombazo «**Super Street Fighter II**». Imagina toda la genialidad que ha caracterizado a los otros cartuchos de la serie, pero

mejorada y ampliada con nuevos personajes y nuevos golpes especiales. Una gozada para los amantes de la lucha.

Claro que si eres de los tranquilos y te va más la inteligencia, la aventura y la estrategia, «**Secret of Mana**» te pondrá en la entrada de un mundo fantástico al más puro estilo «**Zelda**», pero con el añadido de poder participar hasta tres jugadores

simultáneos.

Para el final hemos dejado «**Super Pinball**», que nos acerca un género olvidado en Super Nintendo, los petacos. Toda la magia de los clásicos pinballs, en tres mesas distintas con gráficos impecables y un sonido de antología.

Mucho y bueno para un mes de diciembre que promete ser demoledor. Ya os seguiremos informando.



Nuevos títulos y precios más bajos para Neo-Geo

«KING OF FIGHTERS 94», TORNEO ENTRE LOS TORNEOS



Cuando parece que todo está inventado en cuento a juegos de lucha se refiere, SNK nos sorprende con un nuevo y espectacular 100 Mega Shock cargado de sorpresas. Y es que los protagonistas serán, nada más y nada menos, los más destacados luchadores de otros juegos de SNK. Así, estarán presentes, entre otros, los hermanos Bogard (Terry y Andy) de la saga «**Fatal Fury**», Ryo Sakazaki y Robert Garcia de «**Art of Fighting**», las chicas King, Yuri Sakazaki y Mai Shinarui, etc. Todos ellos agrupados en equipos de tres luchadores, para formar un torneo de ¡24 personajes!, con un innovador modo en el que será necesario disputar

combates con los tres luchadores de cada grupo para conseguir la victoria. Tras de arrasar en los salones recreativos de USA y Japón, «**King of Fighters 94**» estará disponible en nuestro país para Neo-Geo a finales de octubre, y promete superar el record de Megs de «**Art of Fighting 2**» y «**World Heroes 2 Jet**» que se quedó en 178.

Por otro lado, Siscomp Games, distribuidor oficial de SNK en España, ha vuelto a lanzar nuevas ofertas para sus productos de cara a las próximas navidades. Entre ellas se podrán encontrar juegos como «**Art of Fighting**» a 14.990 pts, o «**Fatal Fury 2**» a 16.990 pts. Como veis, los precios son cada vez más razonables.





NBA y «FIFA 95», deporte de lujo

LAS NUEVAS JOYAS DE ELECTRONIC ARTS

Aunque la fecha marca 95, estos dos juegos van a adelantar su debut a estas Navidades. Nada menos que las secuelas de «FIFA Soccer» y «NBA Showdown» estarán listas en muy poco tiempo, cargadas de interesantes sorpresas. «FIFA Soccer 95» para Mega Drive presentará un nuevo repertorio de animaciones y la posibilidad de disputar cualquier liga del mundo (incluida la española, por supuesto), con todos los equipos que militaron la temporada pasada. El juego contará con nuevos sonidos y opciones de todo tipo.

En cuanto a «NBA 95» para las dos 16 bit, lo más destacable será su innovadora perspectiva diagonal isométrica (muy similar a la de «FIFA Soccer»), con todas las ventajas que ello conlleva, como la de poder dominar una parte más amplia de la cancha. Por supuesto, estarán presentes todos los equipos y jugadores de la NBA, y unas animaciones espectaculares.

«Brutal» y «Full Thortell», listos en noviembre

LA ORIGINALIDAD LLEGA A SUPER NINTENDO

En noviembre dos juegos repletos de originalidad llegarán hasta los 16 bits de Nintendo. Por una parte, «Brutal» es un curioso juego de lucha en el que los protagonistas son ocho animales expertos en artes marciales y con un gran sentido del humor.

Mientras, «Full Thortell» ha sido programado para los amantes de la velocidad, y en él se combinan las carreras de motos y las de jet-sky (motos acuáticas). Estos dos cartuchos serán distribuidos por Proinsa, que comienza su andadura en este mundillo. ¡Suerte!



NO ES CD ROM

En Pantalla

El gato más famoso de todos los tiempos vuelve a Mega Drive

BUBSY AFILA LAS GARRAS



Ya está todo listo para el regreso de uno de los héroes más aclamados de Mega Drive. Ese endiablado minino que responde al nombre de Bubsy y ya nos puso los bigotes de punta con su primera incursión consolera, vuelve con más energía, rapidez y simpatía que nunca. No tenéis que esperar más que a novimebre para disfrutarlo, y os avisamos que esta vez la cosa va muy en serio, porque 30 niveles no están al alcance de cualquiera...

Shaquille O'Neal, de la NBA a los videojuegos

«SHAQ FU», NO HAY QUIEN DÉ MÁS



Esto de la fama no hay quien lo entienda. El amigo Shaquille O'Neal ha pasado en un par de años de ser un universitario con buenas condiciones para el baloncesto, a convertirse en la estrella más brillante de la NBA (aprovechando, eso sí, la retirada de Jordan) y ser el protagonista indiscutible de un cartucho de Electronic Arts.

«Shaq Fu» será un juego de lucha one-on-



responsables entre otros de los fabulosos «Another World» y «Flashback». Ni que decir tiene que la animación de



Tanto en Mega Drive como en la Super, podréis disfrutar de esta nueva faceta de Shaquille O'Neal.



todos los luchadores destilará una calidad asombrosa, como ya pudimos ver en los cartuchos antes mencionados.

«Shaq Fu» contará con tres modos de juego, un buen repertorio de luchadores y escenarios repletos de detalles, para completar los 32 megas de golpes y acción sin tregua. Dro Soft distribuirá el juego en España, y su fecha de aparición está prevista para finales de noviembre.

Las animaciones del jugador, con el sello de Delphine Software, rozarán la perfección.

one con ciertos toques de originalidad, propiciados

obviamente por la aparición de la estrella del baloncesto, pero también por el inconfundible sello del equipo de programación Delphine Software,





«Probotector» y «Sparkster» en MD LO MÁS DE KONAMI

Por un lado «Probotector» y por otro «Sparkster», van a poner muy contentos a los usuarios de la 16 bits de Sega. El primero, un clásico de los videojuegos, se presenta con las mismas características que le llevaron al éxito: unos **gráficos impresionantes** y una **acción desbordante**. Claro que la **segunda parte de «Rocket Night Adventures»** no promete menos. La estructura del juego será muy parecida a la anterior aventura, pero incluye nuevos y variados niveles con una calidad gráfica superior.

FE DE ERATAS


En Hobby Consolas también sucede aquello de: "el redactor es el único animal que tropieza dos veces con la misma piedra". Así, al igual que ocurrió hace unos meses, en la noticia del mes pasado sobre **los datos del OJD referentes a nuestra revista**, volvimos a situar el término "**tirada media**", es decir, **los ejemplares que se ponen a la venta**, en vez de "**difusión media**", que son **los ejemplares vendidos en toda España**, y que es la denominación correcta. Como veis la diferencia entre ambos términos es considerable, ya que los datos de la OJD siempre van referidos al número de ejemplares vendidos (**que en nuestro caso es de 148.698 de media**), y no a los ejemplares que se ponen a la venta.

De todos modos, el responsable ya ha sido deportado a Botswana, y puesto al servicio de los caimanes africanos. Pero no os preocupéis, seguro que el año que viene volvemos a cometer el mismo error.

RAZONES DE PESO

Ya habréis podido comprobar que este mes hemos tenido que tomar la decisión de subir el precio de la revista. Pero como nos gusta explicar siempre las razones de nuestras actuaciones, tenemos que decir que esto ha sido debido a la fuerte subida que ha experimentado el precio del papel en los últimos meses.

Por otra parte, también habréis notado que este mes hemos batido el récord histórico de número de páginas, ya que entre la revista y el libro de trucos de «Dragon Ball Z» hemos alcanzado las 272 pgs. Además, ¡¡tampoco os podéis quejar mucho, porque os hemos regalado 2.000 pesetas para comprar juegos, que tampoco está nada mal!!



**NI UN ACCESORIO
PARA 32 BITS**

En Pantalla

TIME WARNER TRANSFORMA LA REALIDAD

La multinacional norteamericana **Time Warner** ha adquirido la licencia de distribución de uno de los juegos que se esperan con mayor interés desde hace tiempo: «**The Lawnmower Man**». Después de anunciar su próxima aparición en otros formatos, dicha compañía se ha permitido el lujo de asegurarnos que **también habrá una versión para Mega Drive**.

A lo largo de la aventura tendréis que **asumir el papel del Dr. Angelo o de Carla** (o ambos a la vez en la opción de dos jugadores) y acceder al sistema de entrada en la realidad virtual. Una vez hayáis llegado allí, tras superar **8 emocionantes niveles**, podréis enfrentaros al temible Cyberjoke.

Para redondear todo su atractivo, este cartucho **va a presentar unos gráficos al más puro estilo modo 7**, jamás vistos hasta ahora en los 16 bit de Sega. Así que ya podéis ir os agarrando con fuerza al asiento, porque la realidad virtual está muy cerca de vuestros hogares.



Un día en las carreras

«RACE DAYS»

Apretaos bien el cinturón, porque dentro de pocos meses llegará a **Game Boy** el que promete ser uno de los mejores lanzamientos de **Gametek** hasta la fecha. Se trata de «**Race Days**», una pasada de revoluciones en la que podréis **elegir entre dos modalidades: cuatro por cuatro o "Dirty Racing"**.

En la primera os pondréis al volante de **imponentes vehículos todo terreno**, recorriendo los circuitos de carreras más importantes de Estados Unidos. Mientras, en la modalidad «**Dirty Racing**», cualquier cosa estará permitida con tal de llegar los **primeros a la meta**. La temporada está compuesta de nueve carreras en otros tantos espeluznantes



circuitos, pero sólo podréis acceder a ellas una vez que hayáis vencido en **32 reuniones automovilísticas** al más alto nivel.

MINDSCAPE SE LANZA A TUMBA ABIERTA

Una de las estaciones de esquí más famosas del mundo es **Val d'Isère**, y en ella se celebra una de las pruebas más importantes del calendario anual. Pues bien, aprovechando la fama de estas pistas y la calidad de sus programadores, **Mindscape** ha decidido lanzar un cartucho para **Super Nintendo** que lleva el nombre de la estación, en el que la velocidad, el realismo y las emociones fuertes son la nota dominante, gracias al uso del **modo 7** y otros adelantos técnicos por el estilo.

Entre las modalidades de

juego se incluyen el «**Snow Boarding**», los **descensos y el slalom**. En este último no sólo tendréis que sortear las banderas de rigor, sino también árboles e incluso a algún que otro espectador con un cierto instinto suicida. Además, las **tormentas de nieve y las placas de hielo** supondrán una dificultad añadida. Todas estas pruebas se disputarán contra reloj o enfrentándose a otros jugadores.

Cambiando totalmente de tercio, ya se nos hace la boca agua al pensar en la nueva incursión, o mejor dicho festín,

de **Pac en Super Nintendo**, bajo el título de «**Pac in Time**». Esta vez no tendréis que abriros paso a través de complicados laberintos, sino situaros en un mundo real repleto de **plataformas y problemas de inteligencia**. Así, necesitaréis saltar charcos, atravesar cavernas, recoger multitud de objetos, disparar, balancearos y realizar todo tipo de acciones, a lo largo de **más de 50 niveles de juego**. Entre vuestros enemigos se incluirán algunos realmente pintorescos, como muñecos de nieve a los que podréis esquivar o disparar.



«Val d'Isère» SN



«Pac in Time» SN



«Val d'Isère» SN

«Pitfall» inundará Mega Drive y Super Nintendo

LOS 16 BIT MEJOR ANIMADOS



Activisión apuesta fuerte por las plataformas de gran calidad gráfica y animaciones sorprendentes. El camino iniciado por «Aladdin» está siendo mejorado continuamente, con sprites de movimientos cada vez más suaves y reales. La mejor prueba de cómo serán en un futuro inminente los cartuchos de plataformas, tendrá como título «Pitfall», un cartucho que aparecerá para Mega Drive y Super Nintendo antes de las Navidades.

El argumento estará protagonizado por un joven aventurero que ha de recorrer las exuberantes selvas de América Central, donde encontrará anacondas, jabalíes, jaguares y todo tipo de animales salvajes propios de esa zona. Además, este emulador de Indiana Jones podrá introducirse en los misterios de las pirámides escalonadas de la cultura Maya o llegar hasta las mismísimas cataratas de Iguazú. Las dos versiones no presentarán diferencias en cuanto a mecánica de juego o estructura de las fases, y la calidad gráfica de ambos programas será alucinante.

Los seis de Barbera y su loca carrera

TURBO TOONES

Seis personajes de Hanna-Barbera se han apuntado a una delirante carrera en 40 pistas. Se trata del Oso Yogui, Snagglepuss, Huckleberry Hound, Don Gato, Tiro Loco y Hong Kong Phooey, quienes van a medir su velocidad en Super Nintendo. Y si tenéis ese artilugio llamado Multitap, podréis competir hasta cinco consoleros, cada uno con su personaje favorito.



TAMPOCO SON 64 BITS

Ten paciencia. La solución en el próximo número

Con un desbordante airecillo "chinaka", se presenta **P.C. Kid** en un cartucho para **Super Nintendo** que da un vuelco a lo visto hasta ahora en cuestión platáformera. En primer lugar, y como aspecto más llamativo y sorprendente del juego, **el personaje de Hudson Soft** no sólo va a llevar a cabo proezas inimaginables, sino que es capaz de transformarse, por obra y gracia de los inevitables items, en pintorescas criaturas, además de aumentar o reducir su tamaño.

Por supuesto, también puede realizar un amplio repertorio de acciones, que abarcan desde nadar, saltar o bucear, hasta escalar edificios con los dientes. Añadidle divertidas fases de bonus, unos gráficos atractivos a más no poder y unas animaciones excelentes, y os haréis una idea de cómo es el juego.

PC Kid será capaz de transformarse en mil y un formas distintas con tal de superar todas las fases.

El niño de las mil caras



La cabeza más famosa (y grande, por cierto) del mundo de las consolas va a demostrar una vez más que está llena de sorpresas y de utilidades diferentes.



Este nuevo cartucho de Hudson Soft incorpora al género de las plataformas nuevos elementos y además mantiene una calidad técnica elevada.



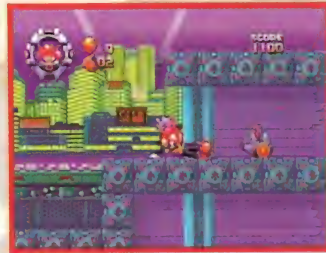
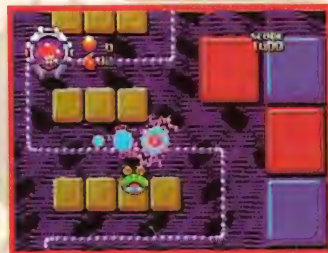
Consola: Super Nintendo

Compañía: Hudson Soft

Megas: 12

Antecedentes: La mascota de Hudson Soft realizó sus primeras incursiones consoleras en Turbo Grafx. Y después, al ver sus amplias posibilidades, hizo su debut en Nintendo en formato portátil.

La electricidad en persona



Consola: Mega Drive

Compañía: Sega

Megas: 16

Antecedentes: Este héroe eléctrico iba a llevar en un primer momento el nombre de «Sparkster», pero finalmente Sega tuvo que cambiarlo por el de «Pulse Man» por un problema de copyright.



Al igual que el protagonista y los gráficos de este juego, los enemigos que hay que derrotar también derrochan originalidad.

Surcando el cielo y los circuitos de los **16 bits de Sega**, llega desde Japón un nuevo héroe dispuesto a revolucionar los cartuchos de acción platáformera. Se llama **Pulse Man** y es capaz de llevar a cabo las más extraordinarias hazañas, a lo largo de **siete delirantes fases** que arrancan en el mismísimo corazón de Tokio. Para ello se vale de un arma realmente eficaz: **la electricidad**.

Sus gráficos, aparte de psicodélicos (basta echar un vistazo a estas pantallas), van evolucionando a lo largo del juego. A ello se le suman **tres planos diferentes de scroll** y un brillante aspecto sonoro, que incluye unas digitalizaciones de voz más que notables.

Todos contra el fuego



La tarea a realizar es bastante concreta y atractiva: localizar los focos del incendio, y después apagarlos.



Los gráficos reproducen con gran acierto cómo es el interior de un edificio ardiendo por sus cuatro costados.



Acostumbrados como estamos a héroes súper poderosos capaces de realizar todo tipo de misiones imposibles, a extraños personajes llegados de otros planetas y a esas criaturas monstruosas de las que son tan amantes los nipones, **resulta un tanto chocante que un juego de estas características esté rompiendo en Japón.** Nos explicamos: los protagonistas de este cartucho son dos héroes sacados de la vida diaria,

dos simples bomberos que trabajan en el año 2010. Y su misión consiste en **apagar un monumental incendio que se está propagando a toda velocidad por el edificio de la compañía Macrotech.**

El personaje que hemos de controlar se llama **Pete Gray**, y estará acompañado por **Daniel McLean**, quien a pesar de no poder ser manejado por el jugador supondrá una valiosísima ayuda, ya que no perderá energía ni

resultará dañado en la aventura, y además se encargará de abrir puertas, eliminar obstáculos o rescatar a los supervivientes. En el transcurso de su misión, **Pete se desplaza por las ruinas en llamas con la ayuda de un mapa que aparece en pantalla,** además de utilizar la información que le facilitarán sus tres colaboradores desde el exterior. Por supuesto, **su principal arma es el agua** y su obligación pasa por

apagar los diferentes focos del incendio.

Esta atractiva aventura se ha plasmado con unos **gráficos graciosos y muy bien definidos**, que reproducen a la perfección el interior del edificio en llamas. Además, los avances de los bomberos protagonistas **estarán acompañados por unos excelentes efectos de sonido**, que ayudarán a que el jugador tenga la sensación de estar en medio de un verdadero edificio en llamas.



Para completar su misión, el jugador se ve ayudado por un pequeño mapa que puede ver en la pantalla.



El tiempo es un gran enemigo de Pete Gray. Si tarda mucho en apagar el fuego, se acabó lo que se daba.

Consola: Super Nintendo

Compañía: Human

Megas: 8

Antecedentes: Los rasgos son los habituales de esta compañía y el juego recuerda a las películas de catástrofes de los 70, tipo "El Coloso en Llamas", o a la más reciente "Llamaradas".

made in
USA



Desde Rusia con adicción. Dados los antecedentes adictivos de la primera versión, no cabe duda de que se avecina una auténtica fiebre consolera con «Tetris 2» para Super Nintendo.

Este cartucho incorpora algunas interesantes novedades, como sus 4 melodías diferentes y la posibilidad de cambiar las fichas de forma para rellenar huecos y formar filas de un solo color. Además, dispondréis de un modo "puzzle" en el que tendréis que eliminar todos los bloques de la pantalla, y podréis relajarnos entre nivel y nivel con unas espléndidas animaciones.



Un cartucho con mucho "gancho". Templad bien los nudillos, que está a punto de sonar la campana y empezar el combate del siglo en Super Nintendo. Un total de 16 boxeadores medirán sus fuerzas en el ring en busca de la corona mundial de los pesados. Podréis boxear con ellos en combates de exhibición o desafiarles uno a uno hasta llegar a la lucha definitiva por el título... si es que alguno no os hace antes besar la lona. Todo ello con unos gráficos sumamente atractivos y simpáticos, con las clásicas narices ganchudas y las caras de pocos amigos a las que estamos tan acostumbrados, un poco al estilo del inolvidable «Frank Bruno Boxing» para Spectrum.

Donkey Kong Land



El planeta de los simios "jugantes". No, no os creáis que nos hemos pasado de listos colocando este juego en la sección "Made in USA". No nos referimos al cartucho compatible con Super Game Boy, sino a la versión para la portátil de Nintendo (compatible, aunque no específicamente diseñada para Super Game Boy) del revolucionario «Donkey Kong Country».

Por supuesto, no podremos disfrutar de los geniales gráficos de la versión 16 bits, pero el cartucho presentará una versión reducida del sistema de creación de gráficos de "su hermano mayor", con lo que podremos admirar ese toque de originalidad en nuestro recorrido por montañas, cavernas e incluso escenarios acuáticos.

Pon un cómic en tu monitor

Del quiosco al televisor.

Cada día proliferan más en Estados Unidos las series de televisión basadas en comics o que los imitan a las mil maravillas. Un buen ejemplo de ello es «Mighty Morphing Power Rangers», en la que unos estudiantes se enfrentan al mal convertidos en los demolidores Power Rangers.

Otra serie prometedora es «Superhuman Samurai Syber Squad», cuya gama de juguetes ya se está vendiendo en los U.S.A. como rosquillas. Por último, cabe mencionar otras títulos tan atractivos como «VR Troopers» y «Spider-Man». Este último reproduce algunos episodios de Marvel Entertainment y los combina con una nueva serie titulada Marvel Super Hero Hour.



Juego a quemarropa. Estos tipos de American Laser no se andan con chiquitas. Después de calentar gatillo a mansalva con la primera versión de «Mad Dog McCree», ahora se disponen a continuar el tiroteo con una segunda parte para Mega CD aún más acribilladora. En ella, las cosas se ponen todavía más difíciles para los justicieros del Oeste, aunque esta vez vayan provistos de una pistola especial que se vende por separado.

Por supuesto, las secuencias cinematográficas y la acción trepidante os impedirán tomaros un solo respiro (¿quién se lo puede tomar estando su vida en peligro?). Y es que los enemigos saldrán por todas partes dispuestos a dejar vuestro cuerpo como un colador.



Super punch out



DYNAMITE HEADDY

¿Cuándo vas a sentar la cabeza?

Nunca.

Ni lo sueñes. Con DYNAMITE HEADDY es materialmente imposible lograrlo. Es más, su cabeza es su principal arma. Increíble ¿no? Descubre con este cabezota el mundo de la farándula y consigue rescatar a su amada. Usa la cabeza para pasar pantallas increíbles, gigantescos sprites, rotaciones en 3D y de acompañamiento una música digna del mejor teatro del mundo. ¡Es el no va más!. Con este juego vas a perder la cabeza.

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.

SEGA

BIENVENIDO AL
PROXIMO NIVEL

GAME MASTERS

por M.A.D.

MODEL 2

El nuevo reto de Sega

Mucho antes de que **Sega** comenzara a lanzar productos domésticos (consolas), la compañía japonesa realizaba juegos para recreativa que tuvieron gran influencia en la pasada década. Una vez aparecieron las consolas, Sega mantuvo todo un departamento dedicado exclusivamente a la programación de juegos para máquinas recreativas, llamado **Amusement R&D Department 2 (AM 2)**, responsable de éxitos como «Hang On» (1983) o «Out Run» (1986), por ejemplo.

Este departamento tiene la ventaja de que **no se ve limitado por los soportes a la hora de crear sus juegos**. Es decir, ellos cuentan con el mejor sistema de hardware posible, y a partir de ahí crean un juego destinado a romper todo tipo de moldes. Aun así, la gente de AM 2 participó en la programación de «**Virtua Racing**» para Mega Drive, en vista de que la inclusión del chip SVP y el manejo de gráficos poligonales hicieron aconsejable que estos expertos «echaran una mano», pero fue tan solo una situación

Mientras todo el mundo sigue esperando la llegada de los nuevos sistemas, el departamento de máquinas recreativas de Sega, AM 2, se adelanta a nuestro tiempo con programas que abren puertas hacia el futuro. Su último sistema de hardware, Model 2, comienza a dar sus frutos.



Las texturas de los juegos del Model 2 son impresionantes. «Daytona GP» y «Desert Tank» son buenos ejemplos.



«Daytona GP» sorprendió a todo el mundo por su increíble calidad gráfica.



circunstancial. Los últimos éxitos de este departamento se consiguieron **mediante un soporte de**

hardware conocido como Model 1. Este sistema cuenta con un procesador principal RISC de 32 bits (NEC V60) a

16 MHz, con una capacidad de 2.5 MIPS y un procesador gráfico de alta velocidad digital capaz de manejar 180.000 polígonos por segundo, con una paleta de colores de 24 bits (16,7 millones) y una resolución de 496 x 384. Fruto de este prodigio han salido últimamente **juegos como «Virtua Racing», «Virtua Fighters» o «Wing War».**

Este año Sega ha vuelto a la carga **con un nuevo sistema llamado Model 2**, del que ya conocemos el increíble «Daytona GP», pero que traerá más juegos antes de las Navidades. Esta fantástica placa de hardware se diferencia de su predecesora por **su capacidad para manejar hasta 300.000 polígonos por segundo y 900.000 vectores por segundo**, cifras inalcanzables para cualquier otra placa recreativa, incluida el System 22 de Namco. Pero quizá lo más impactante para el público en general sean **los increíbles mapeados de texturas** (realizados con los componentes de **Martin Marietta's Corp.**, la tecnología más avanzada en este aspecto) o efectos como el reflejo del cielo en los cristales,

LOS EXITOS DE SEGA AL MEJOR PRECIO

CLASSIC

Títulos que han hecho historia y nuevos lanzamientos a un precio rompedor. SEGA CLASSIC pone al alcance de todos la colección más divertida del planeta. Una noticia bomba para los coleccionistas y gente de buen jugar. Una serie especial que va a llenar tu pantalla de las aventuras más increíbles a unos precios irrepetibles.

En SEGA hemos vuelto a conseguirlo. Pregunta en tu tienda por estos títulos...

y no los dejes escapar. ¡Date prisa, que vuelan!



TÍTULOS DISPONIBLES EN: MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.

SEGA
BIENVENIDO AL
PRÓXIMO NIVEL

que dotan a los juegos de un realismo impresionante.

En la nueva creación de AM 2, «Desert Tank», también se pueden apreciar estas fantásticas texturas. «Desert Tank» es un simulador de guerra, en el que pilotando un tanque se deben cumplir una serie de misiones.

Aunque formalmente no tenga nada que ver, este juego es muy similar en su estructura al propio «Daytona», pues también es un simulador, cuenta con varias perspectivas y está basado en la misma tecnología. Otros juegos se encuentran en plena programación para el Model 2, como «Galaxian 3» o «Virtua Cop».

Pero no creáis que la cosa acaba aquí, pues AM 2 ya está pensando en un Model 3 que promete ser notablemente superior a su

MODEL 2 CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

CPU: 32 bits RISC a 25 MHz.

CO-PROCESADOR: 32 bits / 16 MFLOPS.

MEMORIA: 8 Mbits de RAM, más de 248 Mbits de ROM («Daytona» usa 178 Mbits de ROM).

PROCESADOR GRÁFICO 3D: 900.000 vectores/sec. 300.000 polígonos/sec. Mapeado de texturas, micro texturas, multi ventanas, efectos de reflejo.

POLÍGONOS: 120 millones de pixels/ sec. 65.536 colores (paleta de 1.024).

PANTALLA: 496 x 384 de resolución media.

Frecuencia horizontal de 24 Mhz.

SCROLL: Dos planos. 32.768 colores

SONIDO: Compatible con MIDI.



AM 2 sigue en su línea innovadora con el brillante «Desert Tank», su último trabajo.

antecesor. De momento veremos que da de sí este impresionante Model 2.

Bueno, **disfrutad lo que podáis en los salones**, porque estos juegos tardarán aún en llegar a los soportes domésticos. Un saludo.



En «Desert Tank» podremos elegir varias perspectivas: dentro del tanque, detrás de él o vista aérea. Como en «Daytona».



el BUZÓN de los GAME MASTERS

Un saludo, amigos. Como veis, en este número me han reducido el espacio, y todo por escaparme una semana de vacaciones...sin avisar. Cosas del «dire». Pero no os preocupéis, el mes que viene serán las de siempre.

Antes de nada, quiero saludar a don José Javier Morenate, de Granada, y felicitarle por su interesante «composición». Sólo una pregunta: **¿qué te ha hecho Sega para que la trates así?** En serio, me ha gustado tu sentido del humor.

Despistado Albert Sadó, tú te refieres a la feria de Sonimag (y no Sony Mac), que se ha celebrado en Barcelona en el mes de septiembre. Y sí, se podía jugar al 3DO. Tienes razón, como ya dije una vez, el chip SVP puede aumentar la paleta de colores hasta 256, pero su capacidad de manejar polígonos disminuiría considerablemente, y ésa no es la función para la que se creó este microprocesador. De nada.

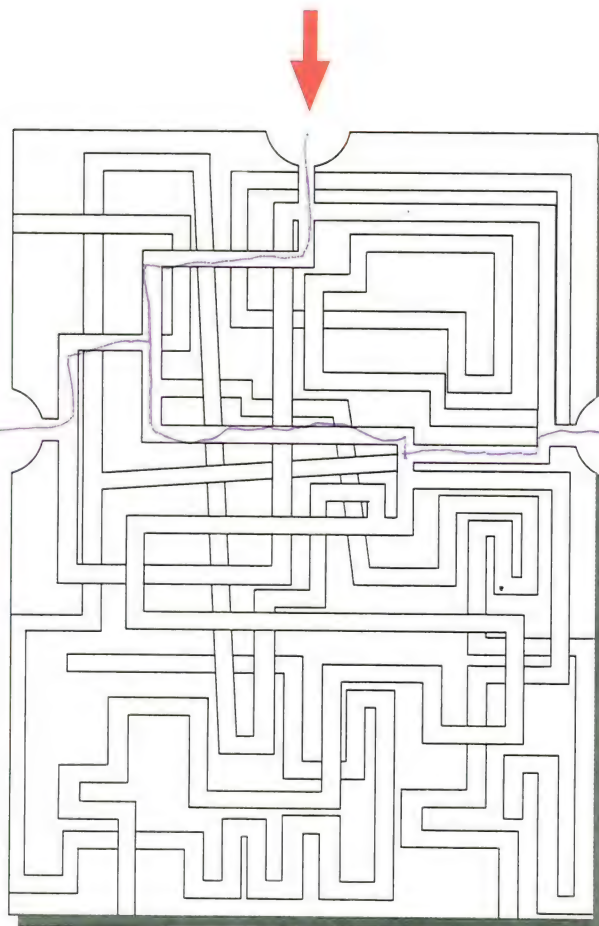
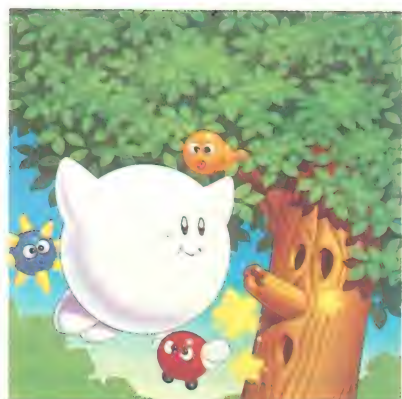
Efectivamente, José Manuel González, en septiembre ha comenzado a funcionar en USA el canal Sega, por

el cual, mediante un módem, se pueden cargar juegos y recibir información, trucos, etc., **Está basado en la televisión por cable**, pero no te puedo decir a cuánto asciende la cuota. En España estaba previsto realizar algo parecido, pero de momento la cosa está en el aire.

Me alegro de saludarte, Guillermo Martínez. Los gráficos renderizados se crean en la programación del juego, es decir, ya van cargados en la memoria, mientras que los chips FX y SVP trabajan directamente desde el cartucho, manejando polígonos al mismo tiempo que estamos jugando. No se puede hablar de la rapidez de unos u otros, pues depende de la capacidad del sistema de hardware donde se estén usando. Sí, esa imagen de Sonic y Knuckles es una imagen renderizada.

Bueno, el mes que viene espero que se le haya pasado el cabreo al «dire». Recordad que debéis escribirme a: **Hobby Consolas. Game Masters. C/ de los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).**

Te lo hemos puesto muy difícil.



KIRBY'S DREAM LAND o KIRBY'S PINBALL LAND. He aquí el dilema.

Si coges el camino de KIRBY'S DREAM LAND vivirás las aventuras y desventuras de Kirby, el personaje más tragón de Nintendo.

Pero si sigues el camino de KIRBY'S PINBALL LAND te encontrarás con que este divertido glotón se ha convertido en una alocada bola de pinball que hará saltar los especiales de tu mismísimo Gameboy.

Decidirse no es tan fácil, ¿verdad?

UNA PISTA: Ambos caminos te conducirán a la máxima diversión. Pero si todavía no tienes claro cuál escoger, decídetelo por los dos.





Ridge Racer 2

SÓLO PARA EXPERTOS CONDUCTORES

N

amco marcó un hito en las historia de los salones recreativos, con el lanzamiento de «Ridge Racer», un extraordinario simulador de

coches que, junto a «Daytona GP», es lo mejor que ha aparecido últimamente en el sector. Gracias a la capacidad del sistema de hardware de Namco, System 22, se dotó al juego de una

Cuando aún estamos alucinados con el fabuloso simulador de Namco, «Ridge Racer», está a punto de aparecer la segunda parte, en la que podrán competir ocho jugadores a la vez.

calidad gráfica asombrosa, plena de texturas, y de un realismo increíble.

Pues bien, en esta segunda parte

no sólo se ha mejorado la calidad gráfica y sonora (ésta última con la inclusión de 6 nuevas melodías) sino que ahora podrán participar dos,

cuatro y hasta ocho jugadores a la vez, en una competición emocionante. Además, Namco ha mejorado la jugabilidad, con la introducción de detalles como la posibilidad de ir a «rebufo» de un rival, para adelantarlo en el momento en que el aire no le perjudique.

Sin duda, con estas mejoras «Ridge Racer 2» puede convertirse en la estrella de los salones recreativos durante los próximos meses.



El mas rápido

«Ridge Racer 2» llega repleto de mejoras. Si ya os sorprendió la primera parte, en esta segunda veréis nuevos circuitos, competiciones para ocho jugadores, y la inclusión de detalles como el espejo retrovisor, que permite ver las evoluciones de los coches que se acercan por detrás. La simulación de coches ya tiene un nuevo mito.



UN EXTRAORDINARIO JUEGO EN EL QUE EL CONCEPTO DE LUCHA
COBRA UN NUEVO Y DIVERTIDO SIGNIFICADO



Ballz
3D ¡COMPLETAMENTE EN 3D!

Humilla y castiga a tus oponentes, hazles pasar
un mal rato y ~~rompeles~~ ~~en mil pedacitos~~ bolitas.

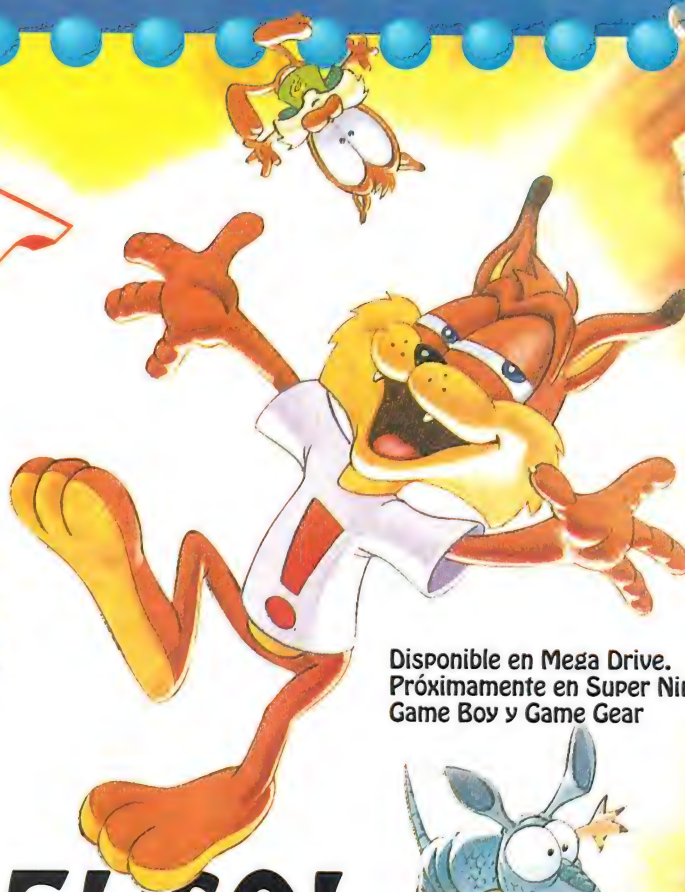
Disponible en Mega Drive

Licencia de Accolade, Inc.
Creado por PF. Magic.
Ballz es una marca registrada de PF.
Magic, Inc. ©1994 PF. Magic, Inc.

BUBSY II

¡La estrella más sarnosa y descarada
en el juego más divertido!

¡PREPÁRATE!
¡BUBSY HA VUELTO!



Disponible en Mega Drive.
Próximamente en Super Nintendo,
Game Boy y Game Gear

ACCOLADE™

Bubsy II, Bubsy y el personaje de Bubsy son marcas registradas de Accolade, Inc. ©1991.
1994 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados.

Distribuidos por:
Arcadia

Una vez más,
en Hobby y
Consolas nos
hemos

adelantado a todo y a
todos para ofreceros en
exclusiva las imágenes de
los primeros juegos
realizados para Mega
Drive 32 X. El nuevo y
flamante sistema de Sega
ya está en nuestra
redacción, y por fin hemos
podido disfrutar de toda la
potencia desarrollada por
la nueva tecnología de 32
bits de la compañía
japonesa.

Una versión súper
mejorada del fantástico
«Virtua Racing» y la
conversión de la
recreativa «Star Wars» de
la propia Sega sirven de
carta de presentación
para un soporte que abre
las puertas del futuro.

Mega Drive 32-X

La gran jugada de Sega

Todo se ha llevado con gran
sigilo durante los últimos
meses. Y no era para
menos. **Sega** no quería
desvelar muchos datos de la
que será, hasta la llegada de

la Saturn, su mayor
baza en el mercado
consolero.

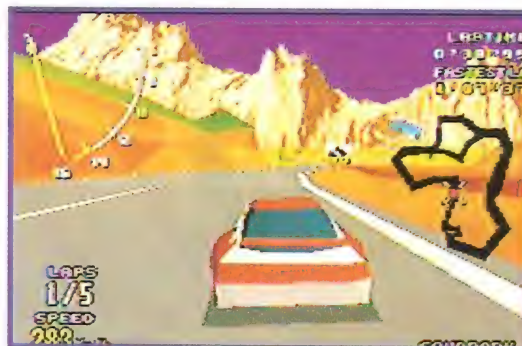
En Hobby
Consolas tuvimos la
suerte de **dar la
primicia mundial
de este
lanzamiento**. Y del
mismo modo, ahora
somos la primera
revista en disfrutar
de las excelencias
que presenta **este
nuevo sistema
preparado para
convertir una Mega
Drive en un soporte de 32 bits**.

La primera sorpresa que nos llevamos en
la redacción, a pesar de haber recibido ya
varias fotografías del aparato, fue
comprobar **sus pequeñas dimensiones**.
Para que os hagáis una idea, **el MD 32X
es incluso más pequeño y ligero que el
Master Converter** (adaptador de Master
System para Mega Drive). Sin embargo, su
pequeño tamaño no impide que **las
posibilidades de esta máquina
conviertan a la Mega Drive en una
consola totalmente distinta**. Tan solo es
necesario jugar una partida a cualquiera

de los dos juegos que han llegado a
nuestra redacción, para comprobar que tal
calidad técnica no está al alcance de
cualquier consola.

**El MD 32X permite manejar decenas de
miles de polígonos, incluir una paleta**

**de colores de
ensueño o
realizar texturas
que tan solo
hemos visto en
máquinas
recreativas.**
Además, no sólo
está preparado
para recibir
cartuchos, sino
que **también
podrá aumentar
las posibilidades
de los
compactos del
Mega CD**. Todo



«Virtua Racing de Luxe» ha sido el juego elegido para
presentar el lanzamiento del nuevo MD 32X. Las mejoras
con respecto a la versión de Mega Drive son muy
apreciables, sobre todo en el apartado gráfico.

ello ha sido meticulosamente estudiado
para que los poseedores de una Mega
Drive comprueben la evolución de su
consola hasta un nivel superior, sin tener
que adquirir, de momento, un aparato
completamente distinto.

Sega España también tiene decidido el
precio final del aparato: 29.900 pts.
Como veis, es ligeramente superior a las
primeras cifras que se manejaron. Aun así,
todavía queda dentro de lo razonable,
siempre y cuando no vuelva a suceder lo
mismo que con el Mega CD (cuyo precio
inicial se vio considerablemente



Otro de los juegos que se encuentra en plena programación para el MD 32X es «Doom», una increíble aventura gráfica de gran éxito en PC.



La conversión de la recreativa de Sega, «Star Wars», ha sido el segundo juego destinado al MD 32X. Un simulador de primerísima calidad.

aumentado tras salir al mercado).

Por otro lado, también se están barajando precios para los primeros cartuchos del Mega Drive 32X. En principio, **Sega pretende lanzar estos juegos a un precio no superior a las 10.000 pts** (es decir, aproximadamente lo mismo que viene a costar un cartucho de Mega Drive). De todos modos, esta última cifra esta todavía muy en el aire, y habrá que esperar la confirmación de Sega España para ofreceros la información definitiva sobre este asunto.

Lo que sí parece claro es que **este sistema estará disponible a finales de noviembre**, si todo se desarrolla según lo previsto, y para ese momento ya habremos puesto a vuestra disposición más elementos de valor para que podrías calibrar las verdaderas posibilidades de este nuevo sistema. Si está en nuestra mano confirmaros que **las primeras impresiones sobre el MD 32X por parte de nuestra redacción son positivas**. Estos dos primeros juegos superan con claridad la barrera de los 16 bits, pero **aun así cabe esperar más de**

este nuevo aparato. Hay que comprender que los primeros juegos siempre suponen una piedra de toque para una nueva consola (aunque en este caso nos hayan sorprendido por su notable calidad), y que **las verdaderas posibilidades se apreciarán una vez los programadores hayan tomado la medida a las características técnicas del sistema**.

Ahora, a la espera de que en próximos números os demos nuevos datos, podéis ir echando un vistazo a las imágenes y juzgar por vosotros mismos.

Características técnicas

CPU: Dos procesadores RISC Hitachi a una velocidad de 23 MHz/40 MIPS (millones de instrucciones por segundo)

COPROCESADOR: Un nuevo VDP y el procesador motorola 68000 de la Mega Drive.

GRÁFICOS: Los procesadores RISC de alta velocidad y dos memorias de cuadro permiten la gestión de 50.000 polígonos por segundo, mapeado de texturas, scaling y rotaciones a través de funciones definidas en hardware.

COLORES: 32.768 colores simultáneos.

MEMORIA: 4 Mbits de RAM, además de los disponibles en Mega Drive y Mega CD.

VIDEO: Puede superponer planos gráficos sobre imágenes generadas por la Mega Drive.

AUDIO: Estéreo, sonido digital con posibilidad de programar las frecuencias de muestreo y capacidad para mezclar sonidos provenientes de la Mega Drive.

Sólo para RGB y Euroconector

De momento, es el único "fallo" que le hemos encontrado al MD 32X. Parece confirmado que este aparato sólo podrá conectarse a aquellos televisores que cuenten con entrada de RGB (audio/video) o euroconector. La habitual salida para antena (radiofrecuencia) no se ha incluido en este nuevo sistema. Sin duda, un pequeño "fallo".



Éste es el aspecto que presenta el MD 32X una vez instalado en la Mega Drive. Sega ya ha puesto precio para este nuevo sistema: 29.900 pts. Está previsto que su salida al mercado se realice a finales de noviembre. El MD 32X se convierte así en la nueva apuesta de Sega para los próximos meses, antes de la llegada de la Saturn.

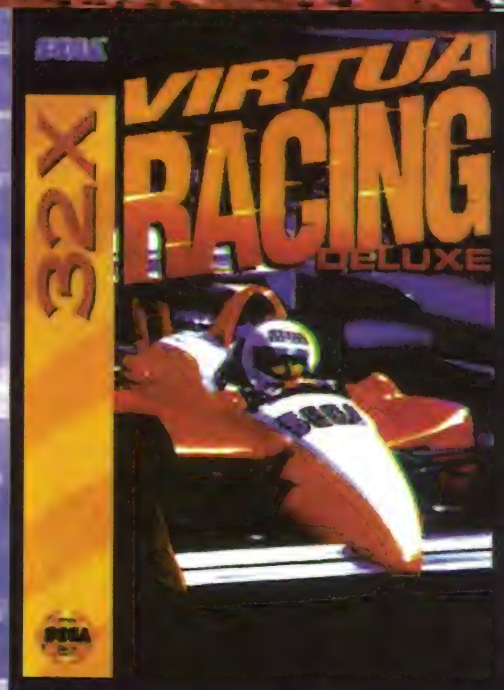


La apuesta no podía ser más segura. Sega ha optado por realizar para su nuevo soporte una versión mejorada de su fantástico programa para Mega Drive, «Virtua Racing». Los 24 megas de memoria de esta nueva versión traen consigo un excelente juego cuya calidad queda cerca de la máquina recreativa.

«Virtua Racing de Luxe» destaca, en primer lugar, por su extraordinaria realización gráfica. Se han incluido sensacionales texturas en todos los circuitos, dotando a los escenarios del increíble aspecto que veis en las imágenes. Además, gracias a la capacidad del nuevo MD 32X, en este «Virtua Racing»



Los nuevos circuitos presentan, como veis, un aspecto increíble. Las texturas de los decorados son sensacionales.



Más cerca de la recreativa

Más coches, nuevos circuitos y unas extraordinarias mejoras técnicas, entre otras virtudes, convierten a este renovado «Virtua Racing» en el juego ideal para presentar el Mega Drive 32X

se mueve una mayor cantidad de polígonos y se ha aumentado la paleta de colores. El resultado obtenido no deja lugar a dudas.

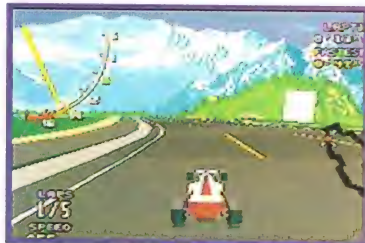
En cuanto al juego en sí, también ha sufrido notables mejoras. De momento no cuenta con uno, sino con tres

modelos de coches distintos. También se incluyen dos nuevos circuitos, además de rediseñar los tres ya conocidos.

Pero la cosa no queda ahí, pues Sega, en su afán por aproximar lo más posible esta versión al juego de la



recreativa, ha dotado al programa de un nuevo estilo de conducción, más real y difícil, en el que, por ejemplo, nuestro coche derrapará en las curvas de un modo mucho más acentuado que en la versión para MD. Así pues, ya podéis olvidaros de completar un recorrido sin bajar ni un kilómetro la velocidad. También están presentes todas las opciones que ya conocéis y alguna que otra sorpresa.



Estos tres modelos de coches son los grandes protagonistas de la competición en «Virtua Racing». Los hay para todos los gustos, cada uno con su particular estilo de conducción.



Éste es el aspecto que presenta el X-Wing desde la cabina. El juego es un simulador espacial en toda la regla.

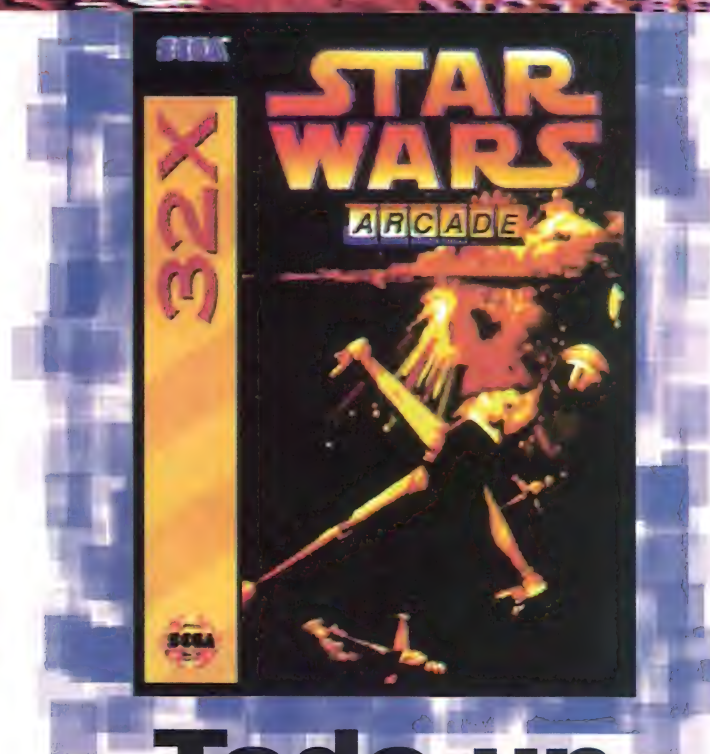


Otro de los éxitos de Sega en recreativa, «Star Wars», se convertirá, probablemente, en el segundo juego en aparecer para el Mega Drive 32X. Se trata de una particular versión de la famosa trilogía de George Lucas orientada a la simulación espacial, en la que se debe pilotar un X-Wing a través de diferentes misiones que tienen lugar en la Estrella de la Muerte.

En este juego para el MD 32X, Sega presenta un programa similar al de aquella recreativa, con un



Uno de los momentos más emocionantes de todo el juego se produce en los túneles de la Estrella de la Muerte, con miles de polígonos moviéndose a la vez.



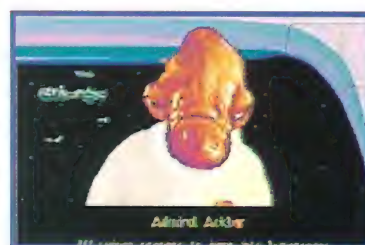
Todo un lujo galáctico

Un juego basado en la película de Lucas siempre es una garantía, máxime cuando proviene de una máquina recreativa de éxito mundial. Así es este «Star Wars», que posee toda la fuerza del arcade.

extraordinario repertorio de naves, decorados y enemigos, en el que vemos moverse miles de polígonos al mismo tiempo con una velocidad y suavidad asombrosas. Asimismo, y aprovechando la mayor paleta de colores del MD 32X, está plagado de imágenes digitalizadas de la película, en las que nos deleitaremos con Darth Vader,

Luke Skywalker y los demás personajes del film.

Uno de los elementos más sorprendentes de este juego es que podremos dirigir la nave a nuestra voluntad, eligiendo los objetivos o persiguiendo a determinados enemigos. De este modo podremos observar los diferentes planos de un mismo objeto dependiendo de cuál



sea nuestro punto de vista. Una gozada gráfica que aún no podéis contemplar plenamente, pues las imágenes que os mostramos pertenecen a una versión incompleta (a un 70% aproximadamente) en la que todavía quedan niveles por añadir, nuevas texturas en todos los decorados, y una serie de elementos que mejorarán aun más la calidad del juego. Pero de momento, podéis disfrutar con este pequeño "aperitivo".



Todo el juego está repleto de digitalizaciones del film, que ayudan a seguir la línea argumental de la aventura.



NUNCA VISTE NADA IGUAL

THE LION KING

“The Lion King” ha movilizado a los mejores animadores y dibujantes de Disney para conseguir una película capaz de batir todos los records de taquilla. Lo primero era conseguir un guión original, nuevo y fresco. No se quería utilizar una historia clásica, y se deseaba volver a los animales como protagonistas principales.

PROGRAMADO A PARTIR DE LA ÚLTIMA PELÍCULA DE DISNEY, EN «LION KING» SE HAN UNIDO LAS CUALIDADES DEL DIBUJO ANIMADO Y EL VIDEOJUEGO PARA CREAR UNA AVENTURA IMPRESIONANTE.

Y ya sabéis lo que pasa cuando Disney elige un animal como protagonista. Todos tenemos en mente

“Bambi”, “Los Aristogatos” o “La Dama y el Vagabundo”, pero eso tampoco era suficiente.

Tenía que ser una historia dura y tierna a la vez, una historia sobrecogedora e impresionante, una historia protagonizada por un animal poderoso e incluso terrible: el león.

La película nos presenta al Rey de la selva junto a su heredero Simba. Pero pronto el cachorro-príncipe va a encontrarse con que el trono está más lejos de su alcance de lo que parecía.



SN



La razón: su tío Scar, aliado con las despiadadas hienas, va a hacer todo lo posible por deshacerse del molesto cachorro. **Simba, ajeno a la conjura de su tío, empezará a descubrir un mundo nuevo** en el que los animales de la jungla entremezclan una peculiar

sociedad donde tienen cabida mil y una aventuras.

Pero las especialidades de Disney no son sólo las grandes historias y los extraordinarios dibujos. Las bandas sonoras de sus películas alcanzan en el sector discográfico éxitos tan clamorosos como los de

MD



Las plataformas, cuanto más difíciles mejor, serán uno de los puntos fuertes de la primera parte de la historia de Simba.

MD



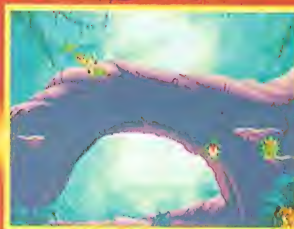
MD



SN



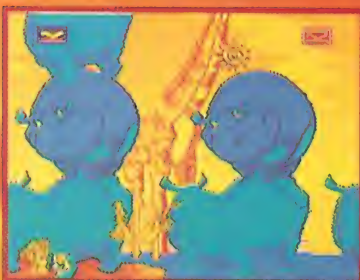
MD



SN



SN



SN



SN



MD



MD



Cada uno de los escenarios reflejará una parte de la película.

las películas. De hecho, la **banda sonora de «The Lion King» ya es número 1 en las listas USA** y está empezando a sonar muy fuerte en nuestro país. El

famoso letrista **Tim Hardin** y la voz del internacional **Elton John** son los responsables de estas geniales melodías que conjugan ritmos diversos.

Con estas características y después del éxito de «Aladdin», ¿os extraña que **Virgin** haya querido **convertir en cartucho esta épica aventura?**

SN





A screenshot from the video game Super Mario Bros. The scene depicts a cave or underground level. In the center, a waterfall flows over a rocky ledge. To the left, a small waterfall cascades down a cliff. The environment is characterized by brown, rocky walls and floors, with green moss or vines hanging from the top. A large, stylized number '2' is visible in the bottom left corner, indicating the second level of the game. The overall aesthetic is typical of the 8-bit era, with vibrant colors and pixelated textures.

Las dos 16 bits serán las consolas que van a disfrutar de esta maravilla de Virgin. **24 megas** y una dedicación total garantizan el éxito de dos cartuchos que, entre otras muchas cosas, serán prácticamente iguales que la película. **El equipo de programación ha trabajado íntimamente con los animadores y dibujantes de Disney** para llevar los mismos escenarios, protagonistas y situaciones del celuloide al chip. El esmero, cuidado y atención que se ha puesto en todos



los detalles, supondrá que las diez fases del juego se amolden a la película de la manera más fiel posible y sin perder ni un ápice de su fuerza. **Simba se**



Una de las fases más impresionantes será la estampida. Habrá que evitar que Simba acabe bajo los cascos de los ñus.

Un león en plena etapa de crecimiento.

Las primeras fases del juego gozarán de situaciones simpáticas y divertidas que reflejarán las aventuras de un cachorro que aprende a descubrir el mundo. **A la vez que Simba crece, el juego madurará, los escenarios ganarán fuerza y dureza, y las acciones del león pasarán de ser travesuras a una lucha por sobrevivir.**

Los enemigos dejarán de





EL REY DE LOS ANIMALES

Uno de los puntos más innovadores de este cartucho será, precisamente, **el protagonista**. Antes ya se habían hecho otros juegos con animales, pero lo que nunca se había intentado era **que el animal actuara como tal a lo largo del juego**. Es decir, que caminara a cuatro patas, saltara a cuatro patas y atacara con las garras. Este ha sido el punto más conflictivo de «The Lion King», tanto para los programadores como para los animadores de la película.

Uno de los sistemas de los dibujantes de Disney en películas de este tipo ha sido siempre **estudiar al animal procurando que los movimientos que realice en pantalla sean lo más parecido posible a los reales**. Y este estudio ha sido fundamental tanto en el film como en el juego.

Manejando a Simba tendremos que aprender a desenvolvemos con cuatro patas. **El principal problema legará a la hora de saltar, ya que el cálculo del salto dependerá tanto de nuestras patas delanteras como de las traseras**. Otro importante inconveniente que se planteó fue el de **representar al animal luchando**. Simba cachorro podía saltar sobre los enemigos como en un juego de plataformas cualquiera. Pero, ¿qué se puede pensar de un león con toda la melena saltando sobre panteras? Simba, el león, tenía que ser poderoso, usar sus garras y hacer temblar a grandes enemigos sólo con su gruñido. **Y lo cierto es que el gesto de los zarpazos del rey de la selva que se ha conseguido es casi perfecto**.

Por supuesto, **las animaciones no son las mismas para el cachorro que para el adulto**. Los saltos, las carreras, incluso los gestos de la cara no son iguales de joven que de adulto. Y es que **Disney y Virgin** no han descuidado ni un solo detalle que pudiera hacer "fallar" a su león.



MD



MD

ser molestos puercoespines para convertirse en feroces panteras y astutas hienas. Y todo lo que Simba haya aprendido en sus correrías de cachorro, tendrá que aplicarlo con habilidad en su etapa adulta.

Las dos versiones, Mega Drive y Super Nintendo, son prácticamente iguales. Con un colorido perfecto, unas animaciones brillantes y un sonido espectacular rescatado

directamente de la película. ¿Y cómo comprimir esto en un solo cartucho? Pues **aprovechando hasta el último circuito los 24 geniales megas** de cada juego. Virgin lo ha hecho tan bien que **hasta ha podido introducir las principales melodías de la banda sonora original**, incluso con letra en el caso del tema principal. Sin duda, un sonido de película para un juego de película.

Al crecer Simba, los escenarios se harán más duros, con menos vida: el verdadero reto habrá empezado.



MD



MD



SN



SN

En las primeras fases primará la fantasía y el color. El tono y la mecánica será igual de simpático y divertido para marcar el aire desenfadado del Simba cachorro.



MD



SN

Ranas, puercoespines y lagartijas podrán servir al leoncito de entrenamiento ante las verdaderas luchas que le esperan.



Los fenómenos de masas a veces parten de lugares inesperados. Puede ser una serie de dibujos animados, la última película de un gran director, o una novela de éxito, pero... ¿una serie de cartón piedra con monstruos de goma y lamentables efectos especiales? Pues sí señor: el fenómeno Power Rangers ha llegado.

CON TODO EL SABOR DE LO JAPONÉS

Bandai nos acerca a la Rangermanía

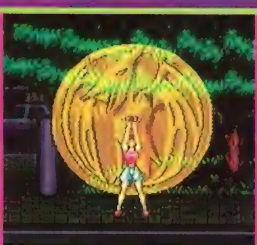
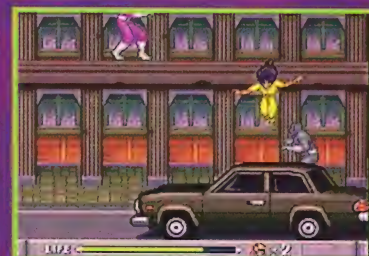
Los japoneses siempre han tenido fama de sacarse de la manga series de un enorme éxito televisivo, apoyadas en excelencias como unos decorados de cartón piedra, unos monstruos de goma espuma y un presupuesto ridículo. Frente a ellos, los americanos ofrecen lo último en efectos especiales, lo

último en maquillaje de actores y unos presupuestos millonarios. El caso es que el sistema japonés debe ser el mejor, porque directamente de los USA nos llegaron los Power Rangers, un cruce cutre entre "Bioman", las "Tortugas Ninja" y "Sensación de Vivir". Un cruce que pese a su apariencia ridícula está barriendo en el país de las superproducciones.





Cada Power Rangers tiene un vehículo propio. Cuando las cosas se complican, se unen para formar el Megazord. Este robot, estilo Mazinger Z, va a tener su oportunidad en los dos cartuchos.



Con su aspecto normal, los Power Ranger también serán luchadores hábiles con algún que otro golpe especial. Claro que lo bueno viene después de transformarse.

ver esa sarta de "tonterías", pero el caso es que así es.

La parafernalia que acompaña a los Power Rangers ya ha dado lugar a mil y dos juguetes distintos, y a cientos de artículos inútiles que se exponen en tiendas y grandes almacenes. Y como ya es habitual, todo lo que se convierte en fenómeno de masas pronto repercute en los videojuegos. Así, los Power Rangers ya tienen réplicas consolas en cuatro cartuchos: dos de Sega (Mega Drive y Game Gear) y dos de Bandai (Game Boy y Super Nes), que es de lo que os vamos a hablar.

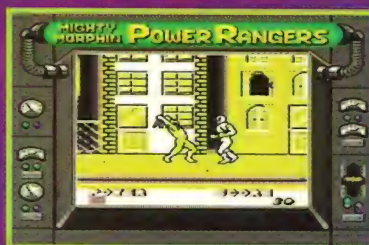
"Power Rangers Mighty Morphin" se emite desde este verano en Tele 5. Seguro que entre vosotros ya hay asiduos seguidores, y otros irremediablemente la habréis visto si no tenáis nada mejor que hacer los fines de semana por la mañana que darle al mando a distancia.

Tanto unos como otros habréis descubierto que la historia nos presenta a cinco adolescentes que llevan una vida bastante normal, con enredos a lo "Beverly Hills" o "Salvados por la Campana", hasta que el mal, en forma de monstruos de pesadilla, hace su aparición. Los cinco chicos cambian entonces su apariencia, se enfundan en unos ridículos disfraces de colores y se preparan para barrer de la faz de la Tierra a los maleantes a base de puñetazos, patadas y gritos. Son los Power Rangers y sus autos atómicos.

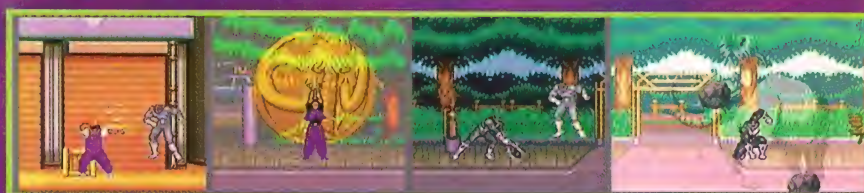
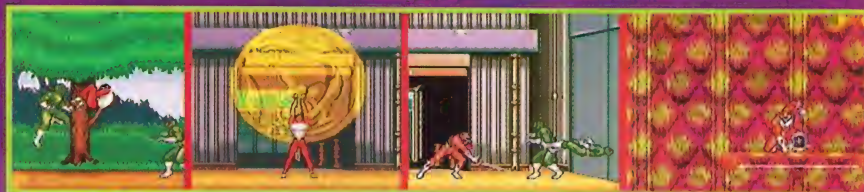
Como todo gran fenómeno de masas, «Power Rangers» va a tener sus secuelas consolas en forma de cuatro interesantes cartuchos.



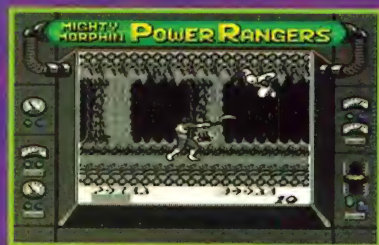
En Super Game Boy el color de cada Power Rangers se impone a los escenarios y enemigos que lucirán la misma tonalidad.



A partir de ahí empieza un circo en el que los protagonistas evolucionan por decorados cutres con una coreografía no menos cutre. Y lo más curioso es que en esa cutrería radica su éxito. Seguro que los padres no entienden cómo sus hijos pueden pegarse a la tele para



REPORTAJE...



En ambos juegos la historia es la misma que en la serie. Nuestros héroes multicolores, apoyados por su animal totémico, **deben plantar cara a los monstruos y soldados de Rita de Repulsa.**

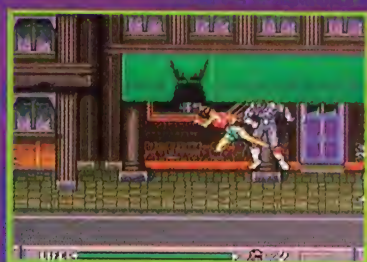
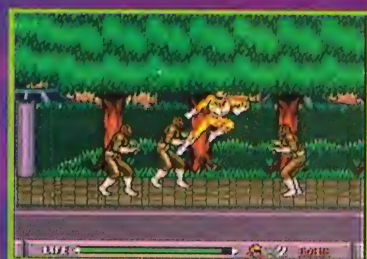
En el cartucho **Super NES** empezaráis bajo vuestro aspecto humano, para luego transformaros en todopoderosos luchadores. En **el caso de GB** siempre seréis Powers Rangers y, como está programado **para Super Game Boy**, la pantalla reflejará el color correspondiente al Power Rangers que manejeis.

Los dos cartuchos **están planteados como beat-'em-up para un jugador**, con algunos tintes plataformeros y terribles enemigos al final de cada una de sus cinco fases.

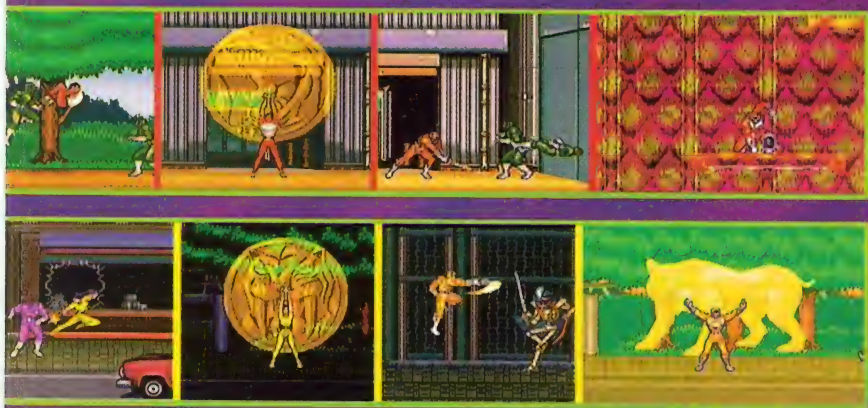


Por supuesto los cinco guerreros estarán a vuestra entera disposición, y **podréis elegir uno u otro en virtud de vuestras preferencias** y de sus habilidades.

La rangermanía ya está en marcha. El mes que viene descubriréis todo lo que pueden dar de sí estos cartuchos, herederos de la fiebre que tanto está pegando en los USA.



No es fácil librarse de los secuaces de Rita Repulsa, pero los Power Rangers siempre cuentan con recursos oportunos.



Rangermanía, lo que se nos viene encima

Si todavía no habéis visto enormes cajas conteniendo **Megazords**, cajas más pequeñas con **Power Rangers de todos los colores, emblemas, camisetas y posters**, es que últimamente no os habéis dado una vueltecita por una tienda de juguetes. Y es que lo que sucedió con "Jurassic Park" o con "Los Picapiedra" ha vuelto a empezar a raíz de esta extrañísima serie.

La locura llega directamente de los Estados Unidos, donde se han llegado a racionar los juguetes Power Rangers, donde la serie copa **el 67% de la cuota de pantalla entre el público infantil**, y donde el dinero gastado en marketing es superior al dedicado al rodaje.

En nuestro país el virus todavía no ha pegado fuerte, pero es que la serie sólo se emite dos días a la semana, **sábados y domingos entre las 11.00 y las 15.00 horas.** Claro que esto va a cambiar posiblemente desde estas navidades, **cuando empiece a emitirse a diario** y se gane a los españolitos igual que se ha metido en el bolsillo a los yankees.

Y todo porque el productor egipcio **Haim Saban** ha sabido combinar las cualidades de series clásicas como "**Bioman**" y "**Ultraman**" con el atractivo cursi de "**Sensación de Vivir**", para redondear una de esas series que la primera vez que la ves dan risa, pero que luego te convierten en asiduo.



ESTO ES LA GUERRA.

Hasta hace poco tiempo,
Mario sólo tenía rivales fáciles.
Pero desde que apareció Wario, la cosa ha cambiado
bastante. Se han declarado la guerra
mutuamente y ahora... vale todo.
La cuestión es ir con los buenos, con los malos
o con los dos. Tú eliges.
¡Armáte hasta los dientes! y sé Mario, Wario, o los dos.



Nintendo

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

**Club
Nintendo**

¡El Club Nintendo responde!

¡Cualquier consulta o información sobre estos títulos llama al Club Nintendo! (91) 319 22 44.

PREVIEW



El álbum de aventuras del profesor Indiana

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: JVC
- FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

El aventurero por excelencia del siglo XX va a volver a los chips de Super Nintendo con una especie de "grandes éxitos".

Las mejores aventuras protagonizadas por Indiana Jones en su trilogía cinematográfica, estarán recopiladas en un excelente cartucho que combinará las plataformas más arriesgadas con zonas de conducción y un shoot'em up súper frenético.

S

i hay algún personaje que al oír su nombre nos evoque las aventuras más arriesgadas, ése es Indiana Jones. JVC ha decidido rendir un merecido

homenaje a este héroe de la pantalla grande, que tan buenos ratos nos ha hecho pasar con su látigo, sus romances y su increíble habilidad para salir airoso de las situaciones más peligrosas.

«**Indiana Jones the Greatest Adventures**» recogerá los mejores momentos de la trilogía de este profesor universitario que tan bien supo encarnar Harrison Ford. El programa **estará compuesto por fases de plataformas, otras de conducción a bordo de vehículos tan originales como una balsa neumática, e incluso alguna de shoot'em up** en la que habréis de pilotar un caza de la Segunda Guerra Mundial. Ésta será una de las mejores bazas del cartucho, ya que **la variedad de géneros que encontraréis no os dejará espacio para el aburrimiento.**

Pero lo que más atraerá vuestras expertas retinas será **el gran nivel alcanzado en los gráficos**. La Super está poniendo muy alto el listón en este apartado, y una prueba más es este programa. El sprite de Indy, además de los movimientos habituales, **podrá rodar por el suelo, utilizar su látigo como liana o como arma, empujar objetos que usará para salvar desniveles**, y muchas otras habilidades propias de un maestro de la aventura como él. Y aunque los enemigos tampoco se quedarán atrás en cuanto a definición y animación, **lo más sorprendente serán los escenarios** en que se desarrollarán las aventuras. El scroll múltiple estará totalmente superado y **será mejorado con volúmenes, texturas y un colorido pocas veces visto en Super Nes.**

Por último, y como Indiana es sinónimo de dificultades, aparte de su látigo contaréis con **otros ítems de ayuda, como pistolas, metralletas o granadas**. Y para que no desesperéis, **los passwords** premiarán vuestra habilidad al final de cada fase. En todo caso, el verdadero regalo serán las horas y horas de diversión que podréis disfrutar con uno de los mejores cartuchos de la temporada.



INDIANA JONES

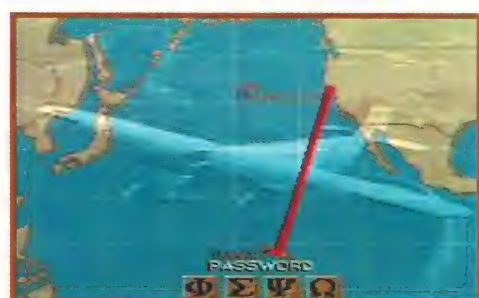
GREATEST ADVENTURES



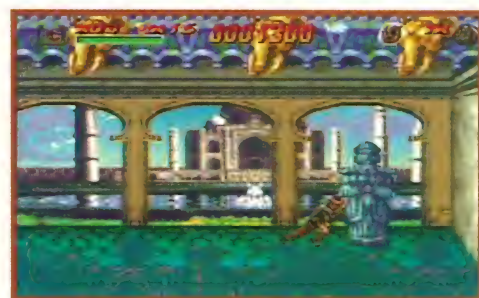
¿Recordáis la famosa escena de la lancha neumática? Pues aquí tenéis una fase de conducción, por supuesto, que la reproducirá con todo detalle.



Deberéis ser muy habilidosos para poder manejar a nuestro amigo Indiana. Gran parte del juego se lo pasará saltando de plataforma en plataforma.



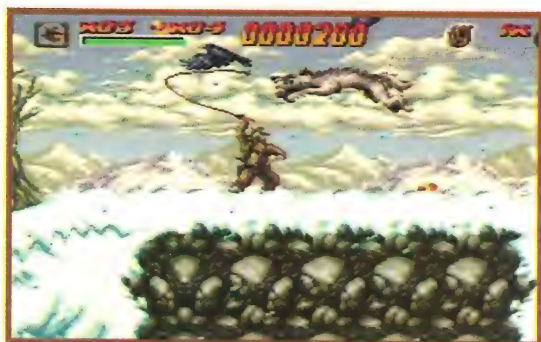
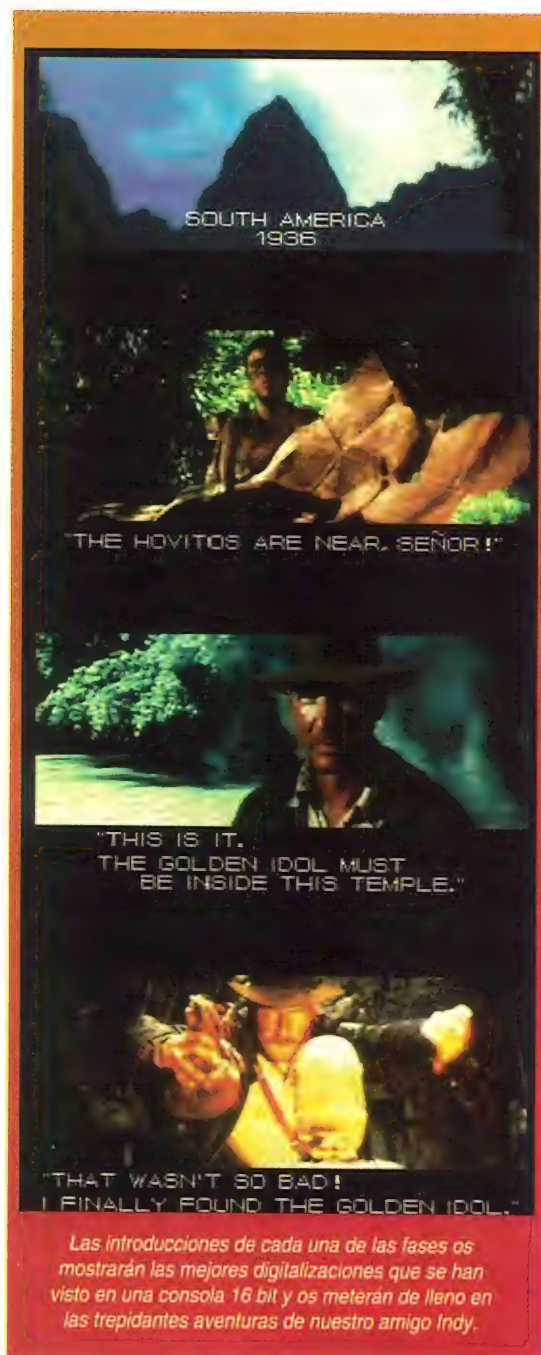
El programa tendrá la dosis justa de dificultad, lo que lo hará muy adictivo. Por fortuna, para que no os desesperéis, habrá passwords al final de cada fase.



Las tres aventuras protagonizadas por "el hombre del látigo", recopiladas en un cartucho que, aparte de su desarrollo frenético, destacará por la excelente calidad de sus gráficos y por la animación de Indy.



PREVIEW



La combinación de plataformas con fases de conducción y shoot'em up será uno de los mejores alicientes de este excelente programa de aventuras para los 16 bit de Nes.

Tres en uno

En este juego aparecerán fases inspiradas fielmente en las mejores escenas de "En busca del Arca Perdida", "En el Templo Maldito" y "La última cruzada", las tres aventuras protagonizadas por Indy. Algunas de ellas serán tan intensas como la persecución de la bola de piedra o la vagoneta en la mina abandonada.



Cuando Indiana pilotaba este avión le decía a su padre que no sabía aterrizar. ¿Os ocurrirá lo mismo?



STREET FIGHTER II

FEI LONG



"El Kamikaze"

DEE JAY



"La Bestia Negra"

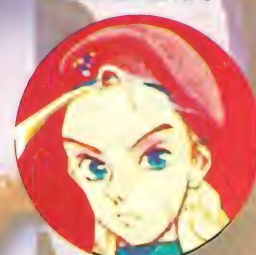
40

MEGAS

en ACCION

STREET FIGHTER II

CAMMY



"Ojos de Gata"

T. HAWK



"Perro Rabioso"

SOLO PARA VALIENTES



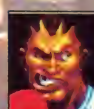
RYU

"El Vengador"



ZANGIEF

"Sansón"



BALROG

"La Maza"



M. BISON

"Coronel Muerte"



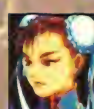
BLANKA

"Malas Púas"



SAGAT

"El Ogro de Siberia"



CHUN LI

"La Indomable"



DHALSIM

"El Brujo"



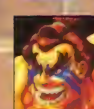
GUILE

"Marine Loco"



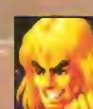
VEGA

"Mr. Garfio"



E. HONDA

"Maremoto"



KEN

"La Furia"



¿Vas de duro por la vida?. Pues prepárate. Llega la madre de todas las peleas. ¡¡40 MEGAS DE PODER TE ESTAN ESPERANDO!! Es lo más fuerte de SEGA. Gráficos de armas tomar, turbo y cinco modos diferentes de juego preparados para no dejarte ni un minuto en paz. Pon a prueba tus músculos. Juégatela con cuatro nuevos personajes que quieren verse las caras contigo. ¿Te tiemblan las rodillas?. Pues espera a ver sus golpes secretos. Que no te pase nada. No esperes más. Ahora tienes 40 Megatonnes de acción a un precio que va a pegar muy fuerte. Si quieres entrar en la gran bronca, Super Street Fighter II es tu juego. Y sin aún no tienes la Mega Drive, ésta es la mejor excusa: el nuevo Pack Mega Drive + Super Street Fighter II + SONIC. La gran pasada. ¡Consíguelo ya!



SEGA

BIENVE
NIDO AL
PROXIM
ONIVEL

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.

PREVIEW



LO MEJOR PARA EL FINAL DE UNA GRAN SAGA

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: JVC
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

«Super Star Wars» nos emocionó y «Super Empire Strikes Back» nos confirmó lo que JVC podía hacer con el argumento de una buena película, pero todavía no habéis visto nada.

Os faltará lo mejor de la saga hasta que conectéis «Return of the Jedi» y descubráis que la tercera parte supera con creces a las anteriores. Este cartucho será el verdadero descubrimiento del poder de la Fuerza.



ace más de diez años el estreno de «La Guerra de las Galaxias» conmocionó el mundo del cine. Su increíble historia y sus alucinantes efectos especiales

sentaron las bases para lo que sería una revolución en la industria cinematográfica y, a largo plazo, en los videojuegos.

Pasó bastante tiempo hasta que la película se versionara para consola. La afortunada en recibir la primera entrega fue la 8 bits de Nintendo que, pese a su escasa potencia, logró un juego completísimo y de altísima calidad. Sin embargo, no descubrimos la verdadera potencia del argumento de Lucas hasta que «Star Wars» recorrió todos los circuitos de Super Nintendo. A partir de ahí las versiones se sucedieron. El contraataque del imperio asoló la NES, la Game Boy y la Super Nintendo, demostrando que la vieja historia de Luke Skywalker estaba más viva que nunca. Pero, ¿y el «Retorno del Jedi»? Pues ante vuestros atónitos ojos. Echad un vistazo a la derecha, estudiad el color, los escenarios y las formas. Desde aquí sólo podéis haceros una idea muy ligera de todas las virtudes que atesorara, pero no está mal para empezar.

Si observáis atentamente, descubriréis que las escenas más importantes y fuertes de la película van a estar presentes. Desde el asalto al palacio de Jabba el Hutt (uno de los enemigos finales) hasta el ataque a la Estrella de la Muerte, esta vez a través de túneles imposibles. Pero es que habrá mucho más. Hasta cinco personajes se alternarán en la resolución de las fases. Leia y Wicket, el ewok, se unirán a Luke, Han y Chewie para completar la aventura. Si en la película algunos héroes trabajaban juntos, en la fase correspondiente podrás elegir cuál de ellos quieres controlar. Si por el contrario la hazaña es propia de uno solo, ése será quien tendréis que guiar.

Encontraréis a un Luke pletórico en sus poderes Jedi, un Ewok regordete y bonachón, una princesa toda agilidad y, en fin, un juego donde habrá de todo y todo bueno. La saga «Star Wars» termina dejando lo mejor para el final. Si tenéis paciencia, pronto sabréis todo sobre ella.



RETURN OF THE JEDI



Otra fase de velocidad con un auto muy parecido al Landspeeder, sólo que esta vez tendréis que saltar precipicios y disfrutar de las geniales rotaciones.



Los enemigos finales serán tan corremosos como siempre. Este, haced memoria, es el ojo mecánico que custodiaba la entrada al palacio de Jabba el Hutt.



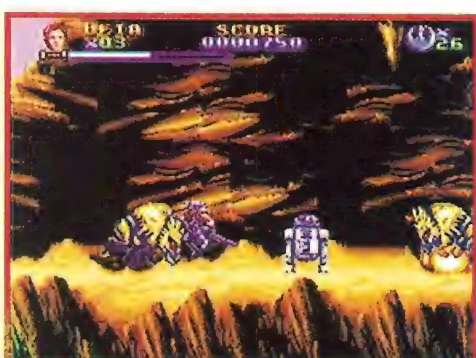
Las apariciones de Ewok se quedarán reducidas a las fases en la Luna de Endor. No os fiéis de su reducido tamaño, es un gran guerrero y un fenomenal arquero.



La fase de las motos en los bosques de Endor y la carrera en los túneles de la Estrella de la Muerte serán dos de las más impresionantes de todo el cartucho.



Para jugar con Han tenéis que rescatarle antes del palacio de Jabba y descongelarle de su obligada hibernación en carbono. ¿Seréis capaces de lograrlo?



R2-D2 aparecerá con mucha asiduidad durante todo el juego. Y es que su presencia señalará un punto de retorno desde el que empezareis al perder una vida.

Los numerosos seguidores de la trilogía de Lucas están de enhorabuena, porque pronto podrán tener en sus manos el cartucho que mejor reproduce esta gran aventura galáctica.



Un poco de todo. Plataformas puras y duras se combinarán con unas fases que contienen la más desenfrenada acción y con otras de "conducción"

PREVIEW



Las chicas son guerreras

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: BANDAI
- FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

Las Guerreras de Sailor se van a presentar como una alternativa a tanto beat'em up con chicos como protagonistas. Estas bellas, y a la vez peligrosas, chicas intentarán acabar con el reino de los hombres, que tanto tiempo las ha tenido subyugadas. Las razones que esgrimirán, las podréis ver pronto en los 16 bits de Nintendo dentro de una original y divertida historia manga.

E

l manga se ha convertido en una fuente inagotable para los programadores de videojuegos, sobre todo para los nipones. Pronto lo podréis comprobar

en un **original beat'em up que tendrá a cinco chicas como protagonistas.**

«Sailor Moon» empezó su andadura en las páginas a todo color del Japón. De ahí pasó con enorme éxito a la pequeña pantalla, en una serie de dibujos animados con el mismo título que actualmente emite en nuestro país una televisión privada. Sus protagonistas, **las Guerreras de Sailor, combinan una imagen de colegialas angelicales con mucha mala idea**, lo que las convierte en temibles y a la vez enormemente atractivas. Ello las ha llevado a lo más alto de las listas de éxitos en Estados Unidos.

Pero hablemos del cartucho que pronto tendréis en vuestras manos. En él, **uno o dos jugadores** (o jugadoras) simultáneos **habrán de recorrer distintas zonas propiedad de los hombres**, en un reino maléfico que utiliza unos repelentes monstruos para absorber la energía de sus víctimas. La única manera de contrarrestar el poder de los malos (es decir, los hombres) **será encontrar el Cristal Plateado.**

Esta historia de innegables tintes feministas será el argumento sobre el que se desarrollará la aventura de estos cinco "angelitos". Cada una de ellas poseerá una gran capacidad de lucha y contará **con movimientos diferentes, algunos golpes especiales e incluso combinaciones de ambos.**

El desarrollo del juego **será horizontal, al más puro estilo beat'em up**, con items que os ayudarán a llenar la barra de energía, **movimientos en profundidad, rivales con su propia barra indicadora y los inevitables enemigos fin de fase.** Y para acomodar la aventura a vuestra habilidad luchadora, nada mejor que **tres niveles de dificultad** para elegir.

El toque femenino, además de las protagonistas del cartucho, lo pondrán las fases de bonus, en las que **las chicas irán de compras a unos grandes almacenes.** Y en cuanto a los jugones masculinos, podrán disfrutar viéndolas luchar con sus minifaldas y su perfecta técnica de combate.



Las adoradoras de la Luna poseerán un buen conjunto de golpes diferentes, todos ellos de fácil ejecución.

Los enemigos tendrán una gran variedad, originalidad y, como buenos enemigos, muy mala leche. Este payaso del parque de atracciones sirve de muestra.

SAILOR MOON



Como en todo buen beat'em up que se precie, la opción de dos jugadores simultáneos estará presente en esta nueva producción de Bandai para Super NES.



El próximo lanzamiento de Bandai será un beat'em up con sus luchas, su gama de golpes, sus enemigos fin de fase... Pero habrá algo que lo distinga de los demás: ¡estará protagonizado por cinco chicas!



Las Guerreras de Sailor pertenecen a la alta sociedad de su ciudad. Aquí las podéis ver en la fiesta de puesta de largo de Buny, tan unidas como siempre.



Éste será uno de los enemigos fin de nivel a los que os podréis enfrentar en «Sailor Moon». Es gato y araña.

PREVIEW



Las carreras más locas de ocho increíbles cacharros

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

¿Habéis jugado alguna vez al fútbol con un coche? No, ¿verdad?, pues pronto lo podréis hacer con el nuevo lanzamiento de Ubi Soft. Un cartucho de trepidante acción y velocidad Modo 7, en el que os moveréis a bordo de ocho increíbles vehículos con mucho juego. Horas y horas de diversión asegurada gracias, entre otras delicias, a la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos.

Las compañías de programación parecen decididas a apostar fuerte por los **arcade con carreras de coches** como protagonistas. Y Ubi Soft no podía ser una excepción.

El canon que en su momento introdujera «**Rock'n Roll Racing**» para los dieciséis bit de Nintendo, va a ser mejorado por «**Street Racer**». Prueba de ello es que los **ocho personajes que podréis elegir** dispondrán de diferentes estrategias para que vuestros contrincantes salgan mal parados de la carrera en cuestión. Por desgracia, ellos tampoco se quedarán mancos a la hora de propinar mamporros o activar mecanismos de ataque, defensa e incluso sistemas de turbo propulsión.

Hasta veinticuatro circuitos diferentes tendréis la oportunidad de recorrer en el modo **Campeonato** ("Championship"), que contará con cuatro pruebas a elegir. Pero éste no va a ser un cartucho de carreras de coches cualquiera, y en él vais a poder disfrutar de otras dos curiosísimas opciones. Por un lado tendréis la **modalidad de lucha**, en la que deberéis sacar fuera de un círculo señalado a los demás contrincantes, y por el otro **podréis jugar partidos de "futbolcar"** en dos terrenos de juego distintos: al aire libre o en pista cubierta.

Por otra parte, «**Street Racer**» os ofrecerá la opción de **participar uno, dos, tres y hasta cuatro jugadores simultáneos**, para lo que deberéis poseer un Tribaltap o Multitap y, por supuesto, muchos amigos dispuestos a pasar un buen rato. En esta modalidad la pantalla aparecerá dividida en cuatro zonas, con visión parcial de cada uno de vuestros vehículos y la parte del circuito en la cual os encontréis.

En cuanto al número de circuitos, **cada corredor presentará tres diferentes inspirados en sí mismos**. Así, Hodja, de raza árabe, os ofrecerá unas pistas con el sabor de las mil y una noches, Suzulu hará que corráis en la sabana africana, y la bella Surf os llevará a tierras australianas. Cada uno de estos circuitos **os sorprenderá por su colorido y originalidad**, con detalles dignos de una producción de calidad. Y para que gráficamente no falte de nada, los trazados serán un auténtico **festival de rotaciones Modo Siete**.



Street RACER

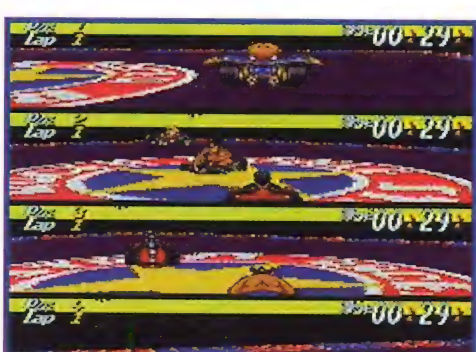


Hasta cuatro jugadores simultáneos podrán disfrutar de las alocadas carreras de estos internacionales personajes, cada uno de ellos con sus propias características de conducción.

A parte de disputar carreras, con «Street Racer» podréis participar en un torneo de lucha en coche e incluso jugar al futbolcar.



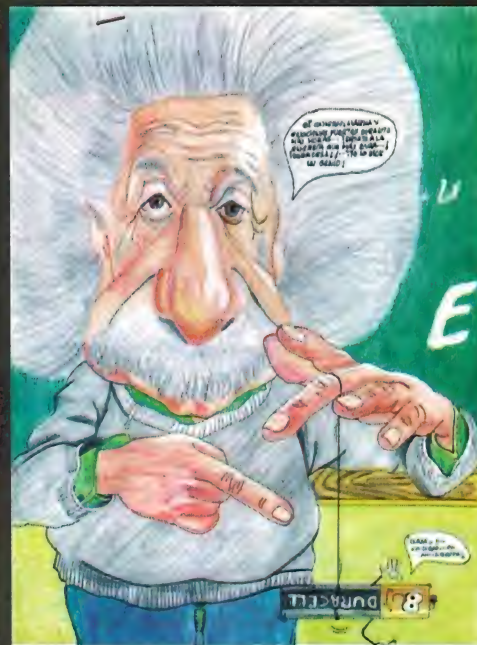
¡Jugar al fútbol en coche! Ésta es una de las sorprendentes modalidades que os ofrece «Street Racer». Aunque no podáis rematar de cabeza o hacer chilenas, disfrutaréis de lo lindo.



1^{er} CONCURSO PUBLICITARIO DURACELL®

**Nos lo estáis poniendo
realmente difícil...**

Hemos recibido cientos de ideas publicitarias y tenemos que decir que todas ellas son auténticamente geniales. De verdad, habéis conseguido sorprendernos con vuestra creatividad. Y para que comprobéis que es cierto, aquí tenéis unos cuantos finalistas. El mes que viene os ofreceremos más trabajos y los tres ganadores. Desde Duracell os agradecemos a todos vuestro esfuerzo y os damos la enhorabuena.

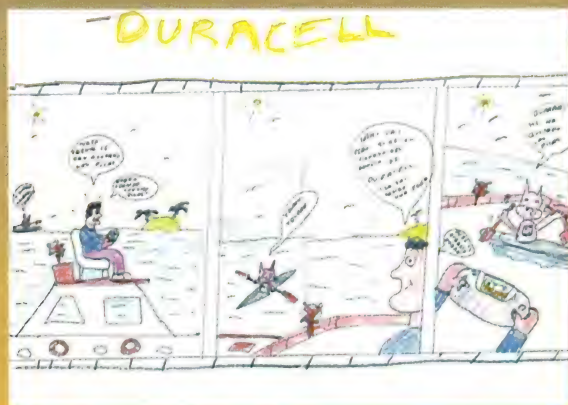


Beltrán Vega Díaz, Madrid (16 años)
¡Lo tuyo si que es genial!

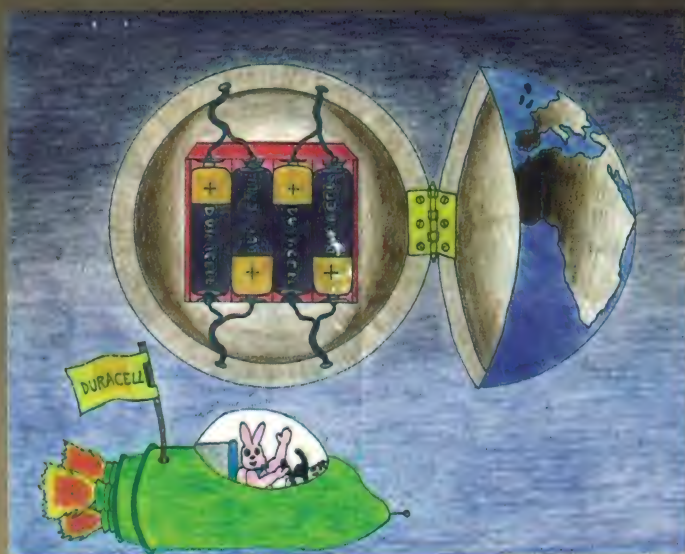


... **DURACELL**®

Julián Martínez Martín, Málaga (12 años)
¡Tu anuncio nos ha dejado de piedra!



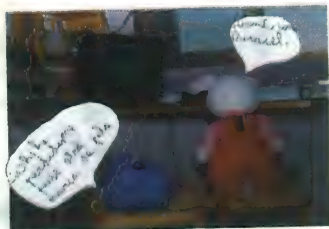
Jesús M. Díaz, Sta. Cruz de Tenerife (15 años)
¿Sabes que nuestra agencia nos propuso
un anuncio casi igual?



Víctor Vera Sánchez, Palma de Mallorca (13 años)
¡Sí señor, gente como tú mueve el mundo!



Jorge A. Salvador Reina, Huesca (11 años)
¡Has mejorado nuestro anuncio anterior!



LAS PILES

duran más en los aparatos portátiles.
te pasan todos los días y si quieres
divertirte puedes pillar duracell a tu
manera con la radiocassette y jugar con ella.



Manuel Mendoza, Madrid (11 años)
¡Muy buena la idea de la foto!



Ignacio Acosta, Sevilla (14 años)
¡Toda una locura de cómic!



LA PILA DURACELL YA SE ACERCA A LA TIERRA, DESPACIO ENTRA EN LAS ENTRANTAS DEL PLANETA... SE CIERRA LA PUERTA DEL COMPARTIMIENTO Y LA TIERRA VUELVE A GIRAR...

Diego Castaño, Madrid (23 años)
¡Si hubiera sido un spot de TV, te habrías llevado el primer premio! ¡Qué pasada!



Pedro Aroca, Valencia (16 años)
¡El anuncio con más marcha!



Jesús Hernández, Sevilla (10 años)
¡Seguro que a ti no se te agotan nunca las pilas!



Jose Platero, Valencia (16 años)
¡Una pena que solamente hubiera tres premios! ¡Buenísimo!

PONTE LAS DURACELL Y ALUCINA COMO:



Guillermo Herráez Cubino, Salamanca (16 años)
¡Alucinante!



Gorka Zumalade, Bilbao (19 años)
¡Publicidad directa y con gran sentido del humor!

¿ES QUE AÚN NO "CONOCES" AL VERDADERO PROTAGONISTA DE LAS PORTÁTILES...?



DURACELL

Jovi Lozano Seser, Alicante (15 años)
"Eres un pedazo de fistro"
Chiquito de la Calza

LO MÁS

NUEVO

NINTENDO
SUPER NINTENDO

SEGA
MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT II

EL COMBATE DE TU VIDA

La verdad es que para cualquier compañía tiene que ser toda una gozada realizar el lanzamiento de un cartucho como éste, sabiendo que las ventas se dispararán desde el momento en que salga a la calle. «Mortal Kombat II» tiene ya el éxito asegurado, pero esta vez las cosas han cambiado con respecto a una primera parte que no convenció a todo el mundo por diversas razones (como la supresión de la sangre en la versión SN). En esta ocasión, Acclaim no ha puesto límites a la creatividad de los programadores (Probe y Sculpture Software) y el resultado final es un juego que nos ha dejado a todos absolutamente boquiabiertos.

La primera sorpresa que nos depara «MK II» proviene del aspecto gráfico. Cualquier parecido con las digitalizaciones de la primera parte es pura coincidencia. Todos los personajes han sido sometidos a un meticuloso proceso, para conseguir ese hiperrealismo que ya vimos en la versión recreativa. Si a este diseño se le añade una animación suave y perfectamente enlazada, nos encontramos con unos luchadores que parecen sacados de imágenes reales. Por otro lado, los decorados también cuentan con una realización sublime, repleta de detalles, colorido y excelentes

texturas. Os aseguro que no habéis visto nada parecido en vuestras 16 bits.

Pero si alguno de vosotros todavía está preocupado por el escabroso e irritante tema de la censura, que no se preocupe, ya que todas las versiones llevan sangre, y en cantidades industriales (si se me permite la exageración). Y también hay fatalities, babalities, friendships y todos esos aspectos que son los que en realidad han hecho famoso a este juego.

Aunque quizá lo más importante de esta segunda parte de «Mortal Kombat» no se aprecie a primera vista. Tras unas cuantas partidas, os daréis cuenta de que algo ha cambiado en el desarrollo del juego: los combates presentan un mayor equilibrio, se pueden realizar combinaciones de golpes (combos) y ya no bastan las rutinas para lograr la victoria, sino que deberéis adoptar una estrategia acorde con las habilidades de cada luchador. En otras palabras, se ha aumentado la jugabilidad hasta límites insospechados, un aspecto en el que «MK» salió perdiendo en su primera versión ante su más directo rival, «SF II».

Acclaim ha completado un arcade de lucha completísimo, perfecto, en el que todos los detalles han sido cuidados al máximo. Esta vez «SF II» sí ha encontrado un rival a su medida.



BARAKA



Un monstruo de pesadilla elegido por el propio Shang Tsung para formar parte de su guardia personal. Su sanguinario estilo de lucha fascinó tanto a su amo, que no dudó en incluirlo entre sus bazas más seguras. Baraka usa las espadas de sus brazos como arma de-

finitiva, siendo capaz de decapitar a sus contrincantes con un solo golpe. No conoce la piedad y siempre lo encontrarás entre los rivales más difíciles de batir. La mejor defensa contra él es mantenerse a distancia y lejos de sus mortales garras.

BABALITY



FRIENDSHIP



FATALITY



FATALITY



KITANA



Hermana gemela de Mileena, es la asesina personal de Shao Kan. En principio todos piensan que llega al torneo con la intención de velar por los intereses de su señor, pero desde el principio ha dejado entrever otros intereses ocultos.

Su principal peligro consiste en dos abanicos que maneja con mortal habilidad, pudiendo incluso degollar a sus enemigos con un solo golpe de muñeca. Su agilidad y rapidez hacen de esta luchadora un rival muy digno de tener en cuenta.



LO MÁS

NUEVO

Desapareció del rodaje de su última película como por arte de magia. Pero en realidad siguió los pasos de su gran amigo Liu Kang para introducirse en el Outworld y participar en pos del bien y el equilibrio. Ha mejorado sus técnicas al introducir variaciones en sus golpes clásicos.

FATALITY



FATALITY



JOHNNY CAGE



FATALITY



BABALITY



FRIENDSHIP



Tras ganar la anterior edición del torneo Shaolin, regresó a su China natal para encontrarse con su hogar destruido y su familia asesinada. Shao Kang y sus secuaces dejaron su firma en los cadáveres de los hermanos de Liu Kang. Por eso, el noble monje ha

vuelto ahora con la intención de vengar a sus muertos, aplastando a todos los que se interpongan entre él y Shao Kang. No ha introducido modificaciones en su lucha, pero sus golpes fatales han ganado en fiereza y brutalidad.

LIU KANG





MD



MD



MD

FATALITY



SN

KUNG LAO



Formado dentro de las murallas de un templo Shaolin, es el último descendiente del gran Kung Lao, quien fue asesinado por Goro hace quinientos años

permitiendo que el torneo cayera en manos de Shang Tsung. Esta es su oportunidad de restablecer el buen nombre de su antepasado y el orden.



SN



MD



MD



MD

BABALITY



Era uno de los luchadores fantasma del anterior torneo Shaolin. Ahora, convertido en el guardia personal de Shang Tsung, participa en el torneo para defender a su maestro por encima de todo y de todos. Tras su aparente forma humana, se

rumorea que se esconde un horrible reptil que habitó en la Tierra hace millones de años. Su tremenda fuerza física, su variedad de golpes y su ansia de sangre hacen de Reptile un auténtico asesino que no dejará vivo a ninguno de sus rivales.

FATALITY



SN

FATALITY



SN

REPTILE

LO MÁS

NUEVO



FATALITY

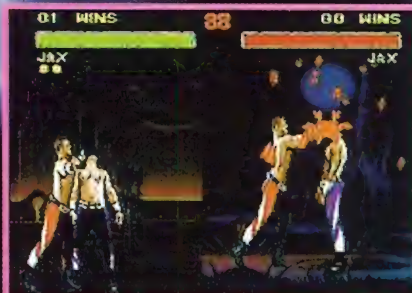


SN

Era el líder del equipo de fuerzas especiales en el que actuaba la Teniente Sonya Blake. Después de recibir una llamada de socorro de Sonya, se embarcó en una misión de rescate para salvarla y al mismo tiempo atrapar al peligroso cri-

minal Kano. Su viaje le ha conducido hasta el fantasmagórico Outworld, donde piensa que ambos han sido hechos prisioneros. Basa todo su poder en su demoleadora fuerza física, sin usar otras armas que sus puños de hierro.

FATALITY



SN



MD



MD



MD



MD

FATALITY



SN

FATALITY



SN

BABALITY



SN

Scorpion, el espectro reencarnado, ha entrado en el Outworld para participar en este nuevo torneo. Su objetivo es el mismo: continuar su personal venganza contra los miembros del clan Lin Kuei, que hace siglos asesinaron a su familia.

Usa antiguas técnicas ninja mejoradas por él mismo, combinadas con la oscura fuerza de los espectros. Sus golpes finales se han vuelto más sanguinarios y su aguijón nunca había picado con tanta crueldad. Un enemigo a tener en cuenta.



MD



MD



MD



MD

FATALITY



SN

FRIENDSHIP



SN

Después de haber perdido el control del anterior torneo Shao-lin, Shang Tsung ha traspasado el umbral del Outworld para pedirle permiso a su maestro Shao Kahn y volver a dominar las fuerzas del mal que pretenden

conquistar la Tierra. Su plan es atraer a los guerreros al Outworld para que, ganen o pierdan, jamás puedan regresar a defender la Tierra. Shang Tsung es capaz de transformarse en cualquiera de los guerreros.



FATALITY



MD



MD



SN

FATALITY



SN

FATALITY



SN

Al igual que su hermana gemela Kitana, sirve a las ordenes de Shao Kahn. Sin embargo, sus verdaderas intenciones son también todo un misterio incluso para el propio Kahn. Mileena pasa por ser una de las luchadoras

más sádicas del torneo, sobre todo en la ejecución de sus fatalities, a prueba de estómagos fuertes. Su rapidez es similar a la de su hermana, aunque cuenta con menos recursos.



MD



MD



MD



LO MÁS

NUEVO



FATALITY



Sub-Zero es uno de los pocos que ha conseguido cruzar el umbral para participar en este nuevo reto. Sus técnicas de lucha siguen basándose en el dominio absoluto del frío y utiliza este poder para congelar a

sus enemigos y destrozarnos con sus certeros golpes. Poco ha variado desde su anterior torneo. Lo más novedoso es el charco de hielo que sabe crear a los pies de sus contrincantes, y sus nuevas fatalities.



FATALITY



FRIENDSHIP



BABALITY



PITS



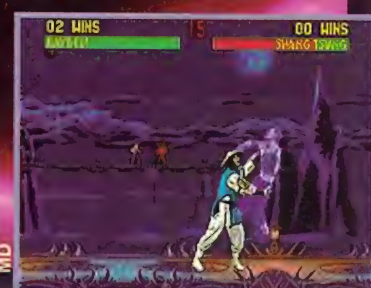
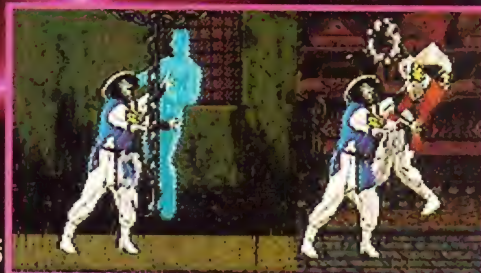
SHANG TSUNG



Un ser eterno como Rayden no podía faltar en el torneo. Su aspecto humano no es suficiente para enmascarar todos sus poderes místicos. Actúa con precisión y rapidez, siendo capaz de desaparecer de un lugar para aparecer en

otro casi al mismo tiempo. Sus técnicas de lucha se han vuelto más depuradas, mostrándose tan despiadado como siempre pero con más "suavidad". Es uno de los rivales más peligrosos del torneo, especialmente de cerca.

FATALITY

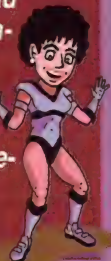


SUPER NINTENDO

Sencillamente, Mortal

Formidable es la palabra ideal para definir este cartucho. Formidable en los decorados, formidable en los personajes, formidable en la jugabilidad... No tiene ningún defecto, salvo, quizá, la excesiva dificultad que entrañan algunos de los golpes especiales, capaces de desesperar a cualquiera. Pero por lo demás, no queda más remedio que descubrirse. Y es que entre tanto luchador, tantas fases y tantos fabulosos escenarios, este cartucho es de los que pueden durar casi eternamente.

Teniente Ripley



Pit Fataliy: lo que faltaba



Un escenario concreto, una combinación de golpes especial y un poco de habilidad, y lograrás un fatality de los de poner la carne de gallina. Si en la primera parte echasteis en falta los "Pit", ahora ya no os podéis quejar absolutamente de nada.

Los guerreros ocultos



Hay tres luchadores secretos esperando a que encontréis la manera de batiros contra ellos. Aparecerán en momentos concretos del juego, buscando toda clase de excusas para provocaros. ¿Seréis capaces de encontrar el modo de enfrentaros a ellos?

MEGA DRIVE

Esto sí es una conversión

No hay duda de que Acclaim ha apostado fuerte en esta ocasión. La conversión que ha realizado del fabuloso arcade «MK II» es genial, impresionante, casi perfecta. 24 megas han bastado para demostrar que en los 16 bits se pueden hacer virguerías como esta.

Además, ha zanjado pasadas polémicas suprimiendo totalmente la censura, y ofreciendo al usuario el juego tal y como es. Realmente, las diferencias con la primera parte son abismales.

Lolocop



SUPER NINTENDO



**ARCADE
ACCLAIM
Sculpture Software**

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 12 luchadores

Niveles de Dificultad: 5

Continuaciones: 3

Megas: 24

Gráficos

Esperad a ver estas digitalizaciones y estos escenarios llenos de detalles y color.

94

Música

No aporta nada nuevo al juego, aunque ayuda a matizar y mantener el ambiente sombrío.

89

Sonido FX

Los golpes, voces, gritos y lamentos son tan reales que llegan a asustar. Están a la altura del resto.

91

Jugabilidad

Soberbia, aunque aprender a realizar todos los golpes, especialmente los Finish Him, lleva bastante tiempo.

93

Adicción

12 luchadores y un montón de golpes especiales no es algo que se agote a la segunda partida.

94

Total

La enorme calidad técnica del cartucho se conjuga con una jugabilidad envidiable y una gran variedad de golpes. Deslumbrante.

94

Lo Mejor

- Gráficamente perfecto, desde los personajes hasta el scroll.
- Modo Gore desde el primer momento.
- Los doce personajes.

Lo Peor

- La dificultad de algunos golpes.

MEGA DRIVE



**ARCADE
ACCLAIM
Sculpture Software**

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 12 luchadores

Niveles de Dificultad: 5

Continuaciones: 3

Megas: 24

Gráficos

Excelentes digitalizaciones, animación bestial y unos escenarios de lujo. Casi parece real.

93

Música

Reitera los tintes dramáticos de todo el juego. Bien escogida, aunque algo repetitiva.

89

Sonido FX

Bastante mejorado con respecto a la primera parte, con especial mención a las voces digitalizadas.

89

Jugabilidad

Se ha mejorado notablemente con respecto a la primera versión. Es uno de sus puntos fuertes.

93

Adicción

12 personajes dan mucho de sí, y la mejora general de todo el juego mantiene vivo el interés.

94

Total

Probe ha marcado un hito con este juego. La increíble calidad técnica y la genial jugabilidad le convierten en una obra maestra.

94

Lo Mejor

- Todo el apartado gráfico.
- La inclusión de nuevos personajes.
- El aumento de la jugabilidad.

Lo Peor

- Del sonido se podía esperar algo más.
- No es nada fácil realizar los fatalities.

LO MÁS

NUEVO

MORTAL KOMBAT II

NINTENDO
GAME BOY

Calidad en versión portátil

Probe ha tocado techo en Game Boy con este juego. El tamaño de los personajes es para quedarse boquiabierto, al igual que con el resto de los aspectos técnicos. También es destacable su enorme jugabilidad, sobre todo en lo referente a la ejecución de los golpes, sorprendentemente sencilla a pesar de contar con tan solo tres botones (contando con Start). Los ocho personajes completan un excelente repertorio, demostrando que en Game Boy se pueden hacer buenos juegos de lucha.

Lolocop



Movimientos finales

Aunque la sangre no aparece por evidentes razones de colorido (o al menos no se aprecia con nitidez), están presentes los fatalities y babalities, con lo que la diversión está más que asegurada.



Este cartucho muestra que también se pueden hacer buenos juegos de lucha en GB.



GAME BOY



**ARCADE
Acclaim
Probe**

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 8 luchadores

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 3

Megas: 4

Gráficos

De lo mejor que se ha visto en esta portátil. Personajes de gran tamaño y excelentes movimientos.

92

Música

Melodías similares al resto de las versiones, aunque con las obvias diferencias en la calidad de sonido.

85

Sonido FX

Dentro de las posibilidades de la portátil de Nintendo, se ha realizado un buen trabajo.

83

Jugabilidad

Altísima, gracias a la facilidad de ejecución de los golpes y a las virtudes ya comentadas.

93

Adicción

Además de los ocho luchadores, existe la posibilidad de participar dos jugadores con adaptador.

91

Total

Junto con «Zelda» y las aventuras de Mario, el mejor juego que se ha creado para Game Boy con diferencia.

91

Lo Mejor

- Todo el apartado gráfico.
- La posibilidad de participar dos jugadores con el adaptador Game Link.

Lo Peor

- Tan solo la irregularidad en los efectos de sonido.

MORTAL KOMBAT II

SEGA GAME GEAR

Un lujo para Game Gear

El juego de Game Gear es, quizá, lo mejor que hemos visto en esta consola en mucho tiempo. Gráficamente se ha realizado un trabajo sublime. Todos los personajes están bien digitalizados (salvando las distancias con los 16 bits) y el colorido y las animaciones son de lujo.

Obviamente la Game Gear no puede cargar con los 12 personajes del original «MK II» y el repertorio se ha visto reducido a 8, pero os aseguro que son más que suficientes, teniendo en cuenta su enorme jugabilidad.

Lolocop

Movimientos finales

En esta versión se han incluido casi todos los elementos "agresivos" que contienen las versiones de 16 bits. Hay sangre (y fatalities) y podéis estar seguros de que son tan impresionantes como en las versiones "mayores".



Éstos son los ocho protagonistas del juego (más los jefes finales). Una mezcla de nuevos y antiguos luchadores para llenar de acción vuestra Game Gear.



A pesar de las lógicas limitaciones que conlleva la consola portátil, esta versión posee un auténtico abanico de virtudes.



GAME GEAR

MORTAL KOMBAT II

ARCADE ACCLAIM Probe

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 8 luchadores

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 3

Megas: 4

Gráficos

Los mejores gráficos que han aparecido en Game Gear, sobre todo en lo referente a los personajes.

94

Música

No difiere mucho del resto de las versiones, pero resulta más repetitiva que en Mega Drive.

85

Sonido FX

Raya a un buen nivel, pero tal vez se podía esperar algo más. Aun así, no desentona con el juego.

85

Jugabilidad

Pese a contar con tan solo dos botones, es similar a la de la versión de 16 bits. Y tiene un fácil manejo.

92

Adicción

Los amantes de la lucha van a gozar de lo lindo con este cartucho. Aquí hay juego para rato.

91

Total

Probe nos ha sorprendido con esta fantástica versión. El juego esperado por los usuarios de Game Gear durante mucho tiempo.

92

Lo Mejor

- Los gráficos de los personajes son geniales.
- Su excelente repertorio de luchadores.

Lo Peor

- Que sólo cuente con dos escenarios a elegir.

LO MÁS

== NUEVO



SEGA
MEGA DRIVE

IGUAL, PERO DIFERENTE

Sonic ha vuelto a la carga. Y lo hace trayéndonos un cartucho que da mucho de lo mismo, pero que al mismo tiempo sabe aplicar una idea original y brillante: rescatar de la estantería los primeros cartuchos del erizo azul.

Sin adelantarnos a los acontecimientos, lo mejor sería empezar por el 3 de marzo, fecha en la que se lanzó «Sonic 3» al mercado. El revuelo que se montó con el cartucho alcanzó su punto culminante cuando empezaron a circular rumores sobre una edición especial que

incorporaría más niveles. Todos estuvimos a la expectativa sin que Sega soltara prenda, hasta hace apenas un par de meses. Sólo se dio un título: «Sonic & Knuckles», pero con ese nombre ya se podía especular con la posibilidad de que fuera ese famoso y esperado «Sonic 3 Plus».

En realidad, «Sonic & Knuckles» no tiene nada que ver con «Sonic 3», salvo en lo referente a los protagonistas y la mecánica de juego. Sigue siendo un «Sonic» y se podía haber titulado, sin problema alguno, «Sonic 4». La razón es que no se trata más que de un calco de los anteriores cartuchos, con una innegable ➔

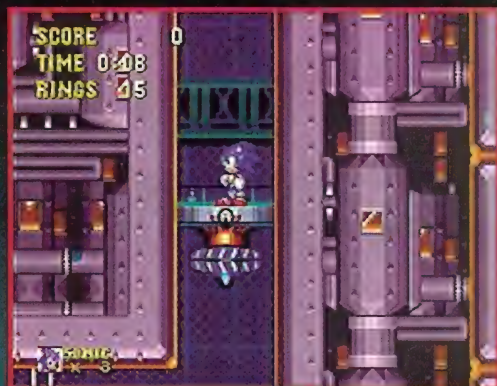




La velocidad, una de las clásicas habilidades de Sonic, sigue siendo una constante en este cartucho tan lleno de rampas, rizos y loopings como todos los demás.



Entre otras cosas, Knuckles tiene una fabulosa facilidad para trepar por las paredes. Esta característica es la que más novedades puede aportar a sus viejos cartuchos.



Todo tipo de medios de transporte van haciendo avanzar a los dos populares protagonistas de este cartucho por las situaciones más extrañas que hayáis visto nunca.

SONIC & KNUCKLES



Ya podéis ir rescatando del armario los pasados Sonics, porque este cartucho os permite disfrutar de ellos con jugosas novedades.



LO MÁS

NUEVO



Los bonus del 3

Las fases de bonus son iguales a las de «Sonic 3» y se basan en recoger bolas azules evitando las rojas. También hacen su aparición unas bolas amarillas que catapultan hacia adelante al jugador. No hay Esmeralda del Caos, pero si conseguís un Perfect, lograréis dos jugosas continuaciones.



Más monitores

Aunque en la pantalla sólo aparezcan tres monitores, el juego esconde muchos más, tantos como tenía el «Sonic 3».

Los poderes que ganó Sonic en su anterior aventura (convertirse en bola de fuego y en un imán que atrae los anillos) se mantienen aquí y son compartidos por Knuckles. Igual que antes, sirven de escudo ante un impacto.



Los enemigos finales y sus distintas formas de aparición son otra de las mejoras del juego. Robotnik se ha vuelto más original y ha ganado en cuanto a movilidad, resultando menos «robótico».

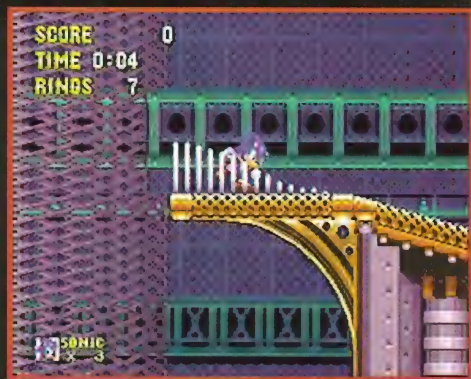


Los decorados de este cartucho han evolucionado con respecto a los otros «Sonic» y algunas fases son notoriamente diferentes, aunque no se ha evitado la reiteración de situaciones similares.

► mejora en todo lo que concierne a su aspecto gráfico. Aunque, como ya decimos, sin muchos cambios. Al fin y al cabo, este cartucho sólo contiene cuatro fases con dos niveles por fase. Y en tan poco espacio tampoco se pueden hacer demasiados cambios.

Pero lo importante de «Sonic & Knuckles» no está en el juego en sí, sino en el campo de posibilidades que abre por el hecho de llevar una ranura en la parte superior de su carcasa de plástico. Y es que esa ranura es la clave de este nuevo Sonic. Introduciendo en ella cualquiera de los otros «Sonic», descubriréis un cartucho nuevo con una nueva estrella: Knuckles. De este modo las posibilidades del juego aumentan considerablemente, de tal manera que no sólo tendréis la oportunidad de disfrutar de un nuevo Sonic tan plétórico de velocidad y calidad como siempre, sino que además podréis redescubrir los antiguos recorriendo sus conocidos mapeados con un nuevo aire y un nuevo personaje capaz de muchas más cosas que el erizo azul. ►





Knuckles

El nuevo compañero de Sonic, aparte de ser rosa, tiene algunas habilidades que dejan desconcertado al erizo azul.

Por ejemplo, pulsando uno de los botones de salto cerca de una pared, Knuckles se agarrará y trepará por ella. Ahora, que si salta y mantenéis pulsado el botón, el equidna (marsupial australiano) planeará hasta llegar al suelo.



En el bosque hay algunas plantas pegajosas que pueden jugar una mala pasada a vuestro héroe si se queda pegado a ellas. La única manera de liberarse es poniendo a tope el turbo.

Con todo y con eso

Como juego en sí, «Sonic & Knuckles» no aporta nada nuevo a la serie Sonic. Resulta tan divertido como siempre, más bonito, igual de rápido, con más Robotniks... Vamos, otro Sonic más. Las buenas cualidades del cartucho se pierden entre las buenas calidades de todos los demás.

Sin embargo, éste tiene una característica muy especial que lo hace altamente recomendable: la posibilidad de conectarle los otros cartuchos de la serie. De este modo, los que se inicien con Sonic tendrán en el cartucho todo lo bueno del héroe azul (menos opciones) y los que ya hayan disfrutado de él, descubrirán que sus viejos juegos pueden convertirse otra vez en nuevos.

Teniente Ripley



Otros bonus

Cuando toqueis un poste de retorno con más de treinta anillos, entraréis en una fase de bonus nueva. La historia consiste en rebotar y meter al personaje en la máquina tragaperras, con la esperanza de que coincidan las tres figuras.

LO MÁS

NUEVO



Sonic no va a tener el menor reparo en compartir protagonismo con su "gran amigo" Knuckles, incluso el de sus anteriores aventuras.



► Y tampoco hay mucho más que decir. «Sonic & Knuckles» se limita, como juego, a recoger e imitar lo que ya había hecho en solitario la estrella azul de Sega. El juego es corto, sólo cuatro fases, y tiene las cosas que ya sabéis: fases de bonus escondidas, anillos, Robotniks, velocidad, extraños transportes... No añade nada nuevo y ni siquiera tiene una simple opción de dos jugadores.

Lo verdaderamente importante y lo que le hace recomendable, son sus posibilidades de modernizar esos cartuchos que todos tenemos y que ya nos hemos cansado de jugar (y terminar) una y otra vez. Ésta es la originalidad de «Sonic & Knuckles» y no se le pueden buscar más alabanzas.

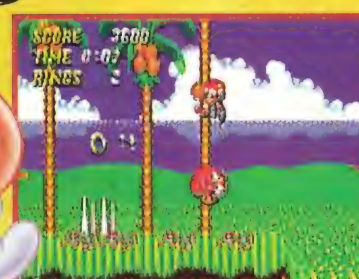
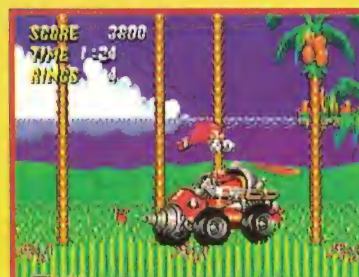


+ SONIC 2

Lo primero que descubriréis es que la pantalla de presentación de «Sonic 2» ha sido ocupada por Knuckles. Después, con el equidna de protagonista, el juego será nuevo otra vez.

Las habilidades de Knuckles, especialmente su facultad para trepar, harán posible el cambio, descubriendo nuevas zonas inaccesibles para el veloz Sonic.

Aunque en esencia el juego no varíe en exceso, el nuevo personaje y las sorpresas que depara ya suponen un gran aliciente para rescatarlo de la estantería donde lo teníais olvidado.



+ SONIC 3

Aún no habréis tenido tiempo de cansaros de «Sonic 3», pero posiblemente ya os lo hayáis acabado con Sonic, con Tails y con los dos a la vez.

Probad ahora a recuperar las Esmeraldas con Knuckles. «Sonic 3» ya tenía previsto la aparición del «Sonic & Knuckles», así que las sorpresas y los nuevos caminos serán mucho más abundantes y originales aquí que en la segunda aventura de Sonic.

No dudéis en experimentar todos y cada uno de los caminos posibles y acordaos de aprovechar las nuevas habilidades del protagonista.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS SEGA Sega

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 4

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 0

Megas: 18

Gráficos

Bastante mejorados con respecto a otras versiones, sobre todo en cuanto a color y originalidad.

90

Música

Las melodías de siempre se acaban haciendo pesadas, pese a la gran calidad que atesoran.

86

Sonido FX

No han variado mucho desde los primeros tiempos, simplemente se han añadido los justos.

87

Jugabilidad

Los dos personajes se mueven con soltura en un juego que lleva el sello de la casa.

90

Adicción

Es más bonito y difícil que los anteriores. Pero lo verdaderamente bueno es redescubrir viejos Sonics.

91

Total

Un muy buen Sonic que presenta los inconvenientes de no tener opciones de juego propias y tan sólo cuatro fases.

89

Lo Mejor

- Que nos permita sacar aún más diversión de nuestros antiguos Sonics.
- La mejoría en el aspecto gráfico y en cuanto a variación de escenarios.

Lo Peor

- Que sólo puedas jugar cuatro fases si no tienes otros cartuchos de Sonic.

LO M A S
NUEVO

Stunt Race FX

**EL GENUINO SABOR
DEL ESPECTÁCULO**



**NINTENDO
SUPER NINTENDO**

Hace más o menos un año, «Star Wing» revolucionó el mundo de las consolas. No por llevar un chip, eso ya lo habían hecho antes juegos como «S.M.B 3» de NES para potenciar el color, sino porque ese chip permitía a una consola manejar polígonos con una soltura que sólo se había visto en ordenadores.

Así, «Star Wing», Argonaut y su FX abrieron un amplio campo de posibilidades, donde los polígonos y la realidad en tres dimensiones eran protagonistas. Y ha habido que esperar más de un año para que una nueva generación de chips y la reprogramación del indiscutible Sr Miyamoto hiciera posible que «Stunt Race FX», segunda criatura del FX, viera la luz.

Se especuló mucho sobre cómo sería el juego, pero pocos han acertado. No tiene nada que ver con otros cartuchos de coches. Se le podría encontrar un lejano parentesco con «Mario Kart» en cuanto a sorpresas, jugabilidad y diversión. Pero no es «Mario Kart» ni, perdón por la comparación, «Virtua Racing».

«Stunt Race» no plantea un juego totalmente fantástico como «Mario Kart», ni una simulación precisa como «Virtua Racing», sino que combina ambas soluciones en una mecánica perfecta.

Los cuatro vehículos del juego (sin contar el trailer de los bonus) resultan un híbrido entre una realidad que tiene en cuenta hasta la aerodinámica y una ►





4WD: el mejor para todos los terrenos

ESTRUCTURA: Fuerte.
ACELERACIÓN: Rápida.
VEL. MÁXIMA: 150 km/h.
DIRECCIÓN: Pesada.
AGARRE: Alto.



Posee unas enormes ruedas que se adhieren a la carretera facilitando el control. Pese a no tener gran velocidad punta, su poderoso motor le hace reaccionar rápidamente tras un choque. Además, su resistencia y su facilidad para "trepar" le convierten en ideal para las pruebas del Stunt Trax y para conductores principiantes.



2WD: velocidad y mucho equilibrio

ESTRUCTURA: Media.
ACELERACIÓN: Buena.
VEL. MÁXIMA: 210 Km/h.
DIRECCIÓN: —
AGARRE: Alto.



Tras pilotar los otros vehículos, el 2WD parece incontrolable, aunque todo es cuestión de práctica. Una buena aceleración, gran velocidad y su escurridizo diseño le hacen perfecto para dejar sentado a cualquier rival. Por desgracia, sólo podrás disfrutar del 2WD en el modo Free Trax hasta que completes el nivel Master de Speed Trax.



Convidados de piedra



«Stunt Race FX» está lleno de sorpresas. Algunas no sirven más que para poner una nota de distinción en el programa y, de paso, hacer que te salgas en las curvas. Y es que no hay quien resista la ten-

ción de quedarse mirando a un enorme monstruo que sale del lago para meter la cabeza en la pista, un jumbo raseando sobre tu coche e incluso un escuadrón de Star Wing. A ver cuántos descubres.





LO

M

A

NUEVA

► fantasía en la que las ruedas se dislocan del coche cuando se toma una curva a demasiada velocidad. Y es que la simpatía no está reñida con las leyes de la mecánica. De hecho, los buenos pilotos encontrarán detalles de conducción propios de un auténtico simulador.

En fin, «Stunt Race» es uno de esos juegos que se van descubriendo partida a partida y que cuanto más se juegan más entusiasman. Y es que son cuatro coches distintos que aprender a explotar, cuatro modos de juego vibrantes, fases escondidas, protagonistas sorpresa, humor, simpatía, carisma y velocidad. Es difícil que te puedas llegar a cansar de él.

CUPÉ: rápido pero seguro

ESTRUCTURA: Media.
ACELERACIÓN: Media.
VEL. MÁXIMA: 180 Km/h.
DIRECCIÓN: Media.
AGARRE: Bajo.

El Cupé es el equilibrio perfecto entre velocidad y resistencia. Un motor rápido le permite alcanzar velocidades muy elevadas con una resistencia bastante alta. Su sensible dirección posibilita maniobras ágiles, menos pesadas que las del 4WD y menos arriesgadas que las del F-Type. Reacciona con rapidez y además

no consume demasiado pronto la barra de Boost (inyección).



F-TYPE: el vértigo sobre ruedas

ESTRUCTURA: Débil.
ACELERACIÓN: Lenta.
VEL. MÁXIMA: 210 Km/h.
DIRECCIÓN: Ligera.
AGARRE: Medio.

Una vez que adquiere velocidad, su aerodinámica le mantiene pegado al suelo. Responde con agilidad a las órdenes del pad, girando con "demasiada" rapidez. Su débil carrocería no soporta demasiados impactos, lo que no le hace recomendable para pilotos inexpertos, ni en circuitos con saltos, ni en el Stunt Trax.

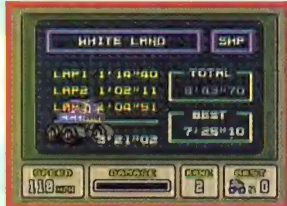
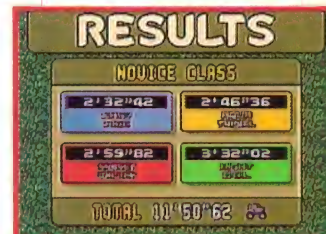


Contra viento y marea

Consta de tres categorías con cuatro circuitos cada una. La categoría Master no está disponible hasta que hayas completado con éxito la Expert. Para clasificarte debes llegar a la meta entre los tres primeros, después de completar tres vueltas.

A lo largo del circuito vas a encontrar joyas que restauran tu barra de daños y la de inyección.

Una caída, quedar fuera de tiempo o llegar al límite de daños supone la descalificación inmediata.





Dos mejor que uno

Esta modalidad de dos jugadores simultáneos presenta cuatro circuitos con diversas características (rápidos, de habilidad, resistencia...). Puedes seleccionar cualquiera de ellos, así como el vehículo que más te guste (salvo la moto si no has superado el Master Speed Trax).

En esta opción no hay "joyas" para recuperar la inyección y los daños. La inyección se va recargando sola, y siempre lo hace más rápidamente en el vehículo peor clasificado. Después de completar las tres vueltas, ambos contendientes podrán cambiar de vehículo y de circuito si lo desean.

Donde sólo el crono cuenta

Sólo puedes seleccionar esta modalidad una vez hayas completado alguno de los niveles de Speed Trax. Además, debes hacerlo siempre en el nivel que hayas superado, eso sí, eligiendo cualquiera de sus circuitos, incluso el de bonus.

En esta modalidad no hay coches ni tiempo límite. Simplemente, hay que completar tres vueltas al circuito intentando que tu marca se sitúe en la pantalla de records entre las tres primeras. Los mejores tiempos se graban automáticamente en la memoria del cartucho.

Al principio sólo cuentas con la posibilidad de usar el 2WD, pero en cambio tienes acceso a las fases de bonus, con su perspectiva característica, aunque sin manejar el trailer.

Para pilotos acrobáticos

Los circuitos de Stunt Trax están pensados para que saques el máximo rendimiento a tu vehículo. En ellos te encontrarás saltos, agua, arena, hielo... Puedes jugar con cualquier coche (preferentemente el 4WD) y tu objetivo consiste en abatir el máximo número de estrellas y completar el trazado en el tiempo límite. Además, cada circuito se compone

de cuatro áreas separadas por puertas, de tal modo que atravesar puertas y abatir estrellas añaden tiempo extra a tu marcador. Eso sí, cuando hayas traspasado una puerta ya no puedes volver atrás.

Los tres mejores recorridos aparecerán reflejados en la tabla de records, teniendo en cuenta el número de estrellas acumuladas y el tiempo logrado.



Un auto con poco cuerpo corre el riesgo de acabar deshecho.



Mantener el equilibrio sobre los obstáculos resulta fundamental.



La caja del trailer es el punto de partida de cada carrera.



Cuando completas la categoría Master de Speed Trax aparece una nueva opción que te permite manejar coches de radio control.



LO MÁS NUEVO



Cuando ya lo veas todo perdido, no tengas posibilidad de batir records y quieras acabar la partida, sólo tienes que presionar start y disfrutar de esta divertida pantalla.

La revolución geométrica

Este «Stunt Race» es una fuente inagotable de sorpresas. La primera vez que lo probé no me pareció nada del otro mundo, e incluso le encontré defectos. Ahora, después de haber disfrutado largo y tendido de sus opciones, circuitos y vehículos, no tengo más remedio que reconocer que me había equivocado.

He alucinado viendo volar un dirigible sobre mi 4x4 o saltar a un delfín sobre el Cupé, pero me ha entusiasmado más todavía descubrir que no puedo dejar de pensar en la mejor manera de conseguir «perfect» en «Rock Fiel» de Stunt Trax. Ahora, si me perdonáis, tengo el juego en pausa...

Teniente Ripley



Tres cámaras, tres juegos

El juego permite tres ángulos distintos de visión para adaptarse a las limitaciones y exigencias de cada piloto. Se pueden modificar en cualquier momento de la carrera.



Vista aérea: Es la más cómoda para empezar a jugar. Se pierden detalles del coche y las acciones resultan menos impresionantes, pero permite anticiparse a las dificultades.



Vista frontal: Desde dentro de la cabina todo se ve distinto. El juego se vuelve tremendamente rápido y la espectacularidad de cada acción da escalofríos. Eso sí, sólo para especialistas.



Vista trasera: Esta perspectiva te sitúa muy cerca del coche y casi encima del circuito. Es más espectacular que la vista aérea, pero resulta más difícil prevenir los obstáculos.

Las joyas de la Corona

En todos los circuitos de Speed Trax puedes encontrarte joyas como éstas. Su finalidad es ponerte las cosas más fáciles, ya que las azules recargan tu barra de inyección permitiéndote acelerar a tope, y las rosas reducen los daños sufridos en el vehículo.



SUPER NINTENDO



DEPORTIVO NINTENDO Argonaut/Nintendo

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 4 modos

Niveles de Dificultad: 4 coches

Continuaciones: Grabar

Megas: 8

Gráficos

256 colores en pantalla, una sensación de velocidad genial, decenas de detalles, suavidad a tope...

95

Música

Melodías simpáticas y de gran calidad, aunque dentro de cada modalidad se asemejan bastante.

92

Sonido FX

Rugido de motores, claxon, choques... cada escena, momento y situación tiene su magistral sonido.

94

Jugabilidad

Cuesta hacerse con los controles, pero con algo de práctica disfrutaréis a tope de sus completas opciones.

95

Adicción

Es el punto fuerte de un cartucho que cuando pica es imposible soltar. No dejará de sorprenderos.

96

Total

Un cartucho que se hace más atractivo cada vez que se juega. Si le unis una técnica envidiable, resulta un juego imprescindible.

95

Lo Mejor

- La adicción que sabe provocar.
- La velocidad que pueden alcanzar los coches, sobre todo en la vista interior.
- Las sorpresas que puedes encontrar.

Lo Peor

- El Cupé carece de los detalles que poseen los otros vehículos.
- No poder manejar el trailer más que en las fases de bonus.

Empezaron a jugar con Super Metroid en 1994.

**PALOMA
GOMEZ**

Nunca ha besado
a un chico.
Pero ha tenido
sensaciones
increíbles.

**MARTA
GUTIERREZ**

No se presentó
al examen
de Selectividad.
Pero sabe
lo que es bueno.

**ALICIA
LOPEZ**

Nunca ha sido invitada
a una fiesta.
Pero se lo ha pasado
como si hubiera ido.

AÑO 2050, TODAVIA ESTAN EN ELLO.

No pierdas ni un segundo.
Empieza cuanto antes con
Super Metroid, porque sus
24 Megs le convierten en
el juego más largo editado
hasta el momento para
Super Nintendo. Aunque si
lo prefieres, tienes una
versión para tu portátil:
Metroid II.

Estás tardando mucho,
deja de leer este anuncio
y ponte manos a la obra.



Nintendo

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

**Club
Nintendo**

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

LO MÁS
NUEVO

LA CABEZA COMO UNA PIEDRA



DYNAMITE HEADDY

MEGA DRIVE

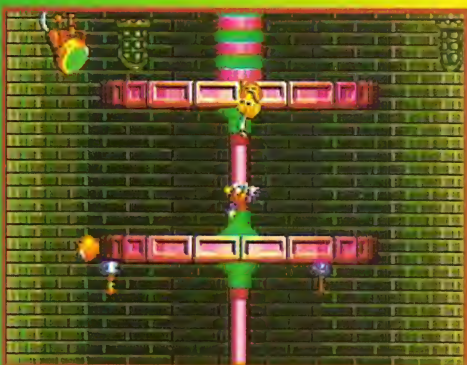
Usar la cabeza para algo más que para llevar el pelo (sobre todo si se carece de él) es la máxima de un extraño personajillo llamado Headdy, Dynamite Headdy. Sus amigos y enemigos reconocen que nadie como Headdy vive tan fiel a sus principios, y es que nadie como él sabe usar la cabeza... en todos los sentidos. No sólo piensa rápido y con imaginación, como pronto veréis, sino que además es capaz de desembarazarse de su materia gris para lanzársela al bicho que más moleste o a la naranja más apetitosa. Y es que Headdy es mucho Headdy.

Treasure es el grupo de programación responsable de la creación de esta hormiga de trapo, salida del reino de True Land para salvar a sus amigos, ▶





Cuando Headdy derrote al enemigo final de fase y le quite una de las llaves de True Land, una hormiguita seductora le recompensará con unos dulces besos.



Una cabeza con mil y una funciones



Si Headdy toca este ítem se convertirá en una ametralladora andante, aunque no podrá lanzar la cabeza.

Estrellas disparadas en todas direcciones y un poco de "mala cara" es el resultado de este cambio.



Un escudo de cuatro bolas de fuego se encargará de eliminar a todos los enemigos cercanos a Headdy.

Volverse invisible sin perder la posibilidad de lanzar la cabeza es la virtud de este icono.



Convertido en un aspirador andante, Headdy no dejará amigos ni enemigos en toda la pantalla.

¡Peligro!, este icono duerme al héroe dejándole indefenso ante los peligros.



La cabeza de nuestra hormiga se convertirá en una bomba que se puede lanzar.

Con este icono Headdy se vuelve enano y puede pasar por cualquier rincón.



Otra cabeza trampa que deja a Headdy más que colgado. Tiene que deshacerse de ella rápidamente.

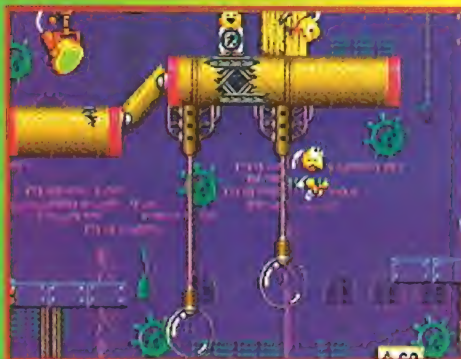
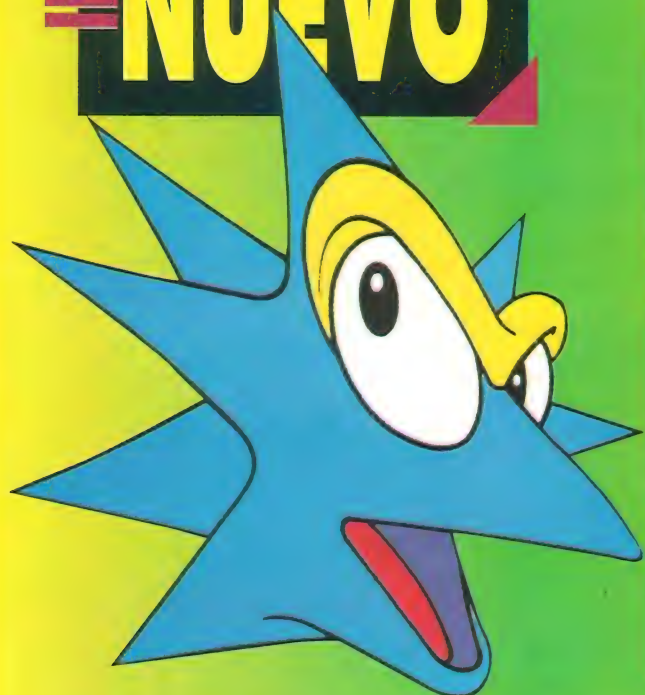
Un martillo de hierro forjado hace más daño que una cabeza normal, por muy dura que sea la cabeza.

Con estas alitas no habrá nadie más rápido que nuestro héroe. Aunque correr demasiado tiene riesgo.

Tres cabezas son más útiles que una sola. Especialmente, si hay numerosos enemigos.



LO MÁS NUEVO



► los juguetes, de las malvadas intenciones del malvado de turno, llamado algo así como el malvado Dark Doll. Y si decimos muchas veces la palabra malvado, es porque se lo merece. ¿Cómo calificarías si no a alguien que quiere convertir el reino de los juguetes en un lugar sucio, negro y aburrido? De no ser por Headdy y su mal plantada cabeza (esperemos que no la siente nunca), ya no habría ositos de peluche con los que dormir. Claro que la hormiga lo va a tener bastante difícil. No obstante le han preparado nueve fases de infarto en las que, además de verse las cabezas con los secuaces de Dark Doll, tiene que resolver unos cuantos acertijos que le pongan en el camino correcto.

Por lo demás, plataforma más, plataforma menos, la aventura de Headdy transcurre entre plataformas. Plataformas blancas y azules, plataformas en ascensor y estáticas, plataformas grandes y, por supuesto, plataformas difíciles. Tan difíciles que no le va a bastar con usar su cabeza, sino que tendrá que pedir otras cabezas prestadas para convertirse de golpe en un poderoso aspirador, un martillo pilón o un monstruo de tres cabezas.

Pero como los juegos de plataformas ya no viven sólo de plataformas, Headdy se va a encontrar con enemigos finales capaces de ponerle el trapo de punta al muñeco más pintado. También habrá bombardeos, carreras, rescates imposibles... ►





Nunca has visto enemigos así

En este cartucho no sólo hay enemigos fin de fase. Hay enemigos de mitad de fase, de principio de fase, de un cuarto de fase... Y no son pequeños ni fáciles de eliminar, precisamente. Todos tienen señas de identidad propias y un sistema peculiar de amargar la vida a Headdy, desde la bailarina disfrazada de dragón, al gato gigante con estómago a prueba de bombas. Sin duda, te hará falta un poco de paciencia y más de una vida extra para acabar con ellos.



Las plataformas más originales

Headdy y su dura cabezota forman el equipo más original que hemos visto en mucho tiempo en un juego de plataformas. Por la asombrosa facilidad por la que una preciosa fase se queda en cables y tabloncillos al tirar de una cuerda, por el absurdo de sus situaciones, por sus hilarantes enemigos... Por todo.

Pero es que, aparte de original, este juego tiene una calidad gráfica innegable, que se aprecia desde sus coloristas gráficos hasta su rápido y suave scroll, desde la pantalla de presentación hasta el último enemigo. Además, es jugable, completo, complejo, largo y divertido. Vamos, que lo tiene todo para satisfacer al más exigente de los jugadores y al más hábil de los plataformeadores.

Teniente Ripley



Esta singular prueba consiste en lanzar la cabeza hacia el enemigo que señale el hada. Una buena manera de aprender a manejar la cabeza de Headdy.



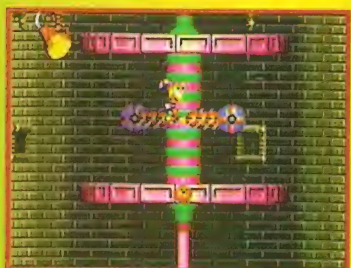
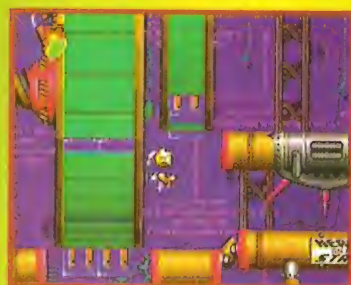
LO MÁS NUEVO

Un punto fuerte de este juego es el derroche de imaginación empleado a la hora de crear enemigos y situaciones.



¿Un partido de basket?

Si te haces con la cabeza apropiada, pasarás a una original fase de bonus que consiste en hacer pasar por el aro unas cuantas pelotas de Basket. Cuidado con las bombas, pues si las golpeas se te acabará la suerte y, además, irán destruyendo las máquinas lanzabalones.



► hasta llegar al extremo de bajar telones, esconder la pantalla o doblar el escenario con la única intención de cambiar de decorado.

En fin, en compañía de Headdy tendrás acción, plataformas, inteligencia, aventura y, por si fuera poco, hasta una novia. Es decir, todos los ingredientes necesarios, incluida la simpatía, para llegar a convertirse en un cartucho imprescindible.

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS SEGA Treasure

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 9

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 2

Megas: 16

Gráficos

Los coloristas y originales decorados no restan un ápice de suavidad tanto al scroll como al personaje.

93

Música

Las melodías son variadas, animadas y divertidas. Una alta calidad sonora acorde con el resto del juego.

90

Sonido FX

Mucho más completos que en la mayoría de los juegos de plataformas. Son simpáticos y oportunos.

91

Jugabilidad

A veces el control de Headdy resulta complicado, pero hay que reconocer que es muy divertido.

90

Adicción

Es largo, completo y muy original. Tiene todas las papeletas para convertirse en uno de tus preferidos.

92

Total

Los gráficos merecen mención especial, pero el personaje, sus animaciones y el variado desarrollo no se quedan a la zaga.

92

Lo Mejor

- Headdy y su peculiar manera de usar la cabeza.
- Su desarrollo es largo, variado y tiene una dificultad ajustada.

Lo Peor

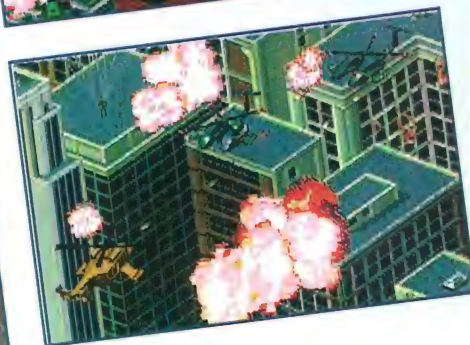
- Lo difícil que es desembarazarse de algunos enemigos.
- No es del todo fácil dirigir la cabeza de Headdy en la dirección deseada.

**¡Dirige los más avanzados
vehículos de la ONU!**

URBAN STRIKE™

LA CONTINUACION DE JUNGLE STRIKE

**16
MEG**



- Controla tu piloto y entra con él DENTRO de los edificios.
- Pilota los vehículos del futuro.
- Nuevas interacciones con paneles de control especiales.
- Nuevos efectos especiales visuales y sonoros dignos de toda una película.
- Secuencias cronometradas.
- Bonificaciones especiales, como bombas inteligentes.
- Nuevo panel de control de alta tecnología en el que podrás controlar tus progresos.

ARCADE

La ONU ha puesto bajo tu control su más reciente helicóptero militar y sus avanzados y temibles vehículos aéreos, terrestres y acuáticos. Adéntrate en los edificios e interactúa con los sistemas de control mientras intentas desenmascarar y eliminar el origen de un importante complot destinado a desbancar al gobierno estadounidense. ¡A lo largo de 10 misiones de varios niveles debes detener la acción terrorista, salvar ciudadanos, descubrir la trama urdida y finalmente enfrentarte a un ejército armado hasta los dientes!

DISPONIBLE EN SEGA MEGADRIVE.



ELECTRONIC ARTS™

© 1994 Electronic Arts.
® SEGA y SEGA MEGA DRIVE son
marcas registradas de SEGA.

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

LO MÁS
NUEVO



LOS PITUFOS

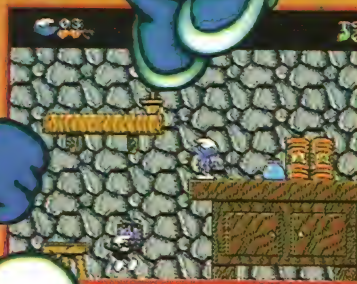
PITÚFAME UNA Y MIL VECES

Gargamel ha vuelto a las andadas, y esta vez tiene más hambre que nunca. Sigue empeñado en prepararse una sopa de pitufos a toda costa, por lo que ha empezado a acumular ingredientes secuestrando a Pitufina, Filósofo y Bromista. La preocupación de sus compañeros es tan grande, que Papá Pitufu ha mandado a Fortachón para que trate de encontrar a los tres pitufos perdidos.

Y el pobre Fortachón lo va a pasar realmente mal. Frente a él se abren doce fases que, si bien no son largas, resultan extremadamente difíciles. La

mayoría de sus obstáculos consisten en plataformas de precisión donde no puede dar un paso en falso. Pero entre las plataformas va a encontrar zonas donde debe demostrar otras habilidades, como pilotar una cigüeña en una montaña tormentosa, dirigir un tronco sobre un río lleno de trampas o controlar una vagoneta en oscuras minas abandonadas. Cada cuatro fases, y después de enfrentarse a algún terrible enemigo final, nuestro pitufo encontrará a alguno de sus compañeros y recibirá a cambio un password.

Fortachón cuenta con la ayuda de algunos items que rellenan su barra de energía o añaden vidas extras a su marcador. Pero tampoco parecen suficiente ayuda cuando cada fase supone un reto. ►



NINTENDO
N.E.S.





Azrael es, cómo no, uno de los enemigos finales a los que debe enfrentarse Fortachón. Aunque no sea el peor de todos, si tenemos en cuenta a los dragones y al mismísimo Gargamel.



A lo largo de todo el juego se combinan fases de plataformas con otras de habilidad, en las que montados en casi cualquier cosa debemos esquivar enemigos hasta llegar a la salida.



Fortachón ha de aprovechar cualquier apoyo para llegar al final de su viaje. Entre otras cosas, puede saltar sobre pájaros y ranas.



Pensado para durar

Este cartucho se convertirá para sus propietarios en una obsesión. Una obsesión que propone retos difíciles, pero no imposibles, enmarcados en gráficos bonitos y simpáticos en su simpleza. Entre sus virtudes, el pitufo se mueve con soltura, utilizando objetos, vagonetas y pájaros para alcanzar salidas casi inaccesibles. Salta con habilidad y nunca deja de obedecer una orden del pad.

En fin, Infogrames puede estar orgullosa de su criatura. Ha sabido coger unos personajes entrañables para introducirlos en una historia que de sencilla resulta absorbente. No debes dejarla escapar.

Teniente Ripley



NINTENDO

LOS PITUFOS
JUEGO OPCIONES

PLATAFORMAS INFOGRAMES Bits Managers

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 12

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Megas: 2

Gráficos

Dentro de su sencillez son claros, correctos y precisos. Además, descubriréis gran variedad de escenarios.

81

Música

No suena mal y además es simpática y agradable. Calro que si te atascas en una fase llegará a cargarte.

80

Sonido FX

Los efectos sonoros son bastante simples y tienen poca variedad, pero su nivel es correcto.

79

Jugabilidad

Nuestro amigo azul se maneja a la perfección y su control no da problemas. Sobre todo es divertido.

85

Adicción

El juego está pensado para durar. Su ajustada dificultad hace que sea uno de esos juegos que pican el orgullo.

87

Total

Cuando los cartuchos de NES escasean, es de agradecer que los que salgan sean tan divertidos, largos y buenos como éste.

83

Lo Mejor

- Los passwords están en el lugar justo para que no te canses y no te lo acabes demasiado pronto.
- Es un juego de los que enganchan.

Lo Peor

- Nada, salvo que te pongan nervioso las plataformas precisas.

LO MÁS

NUEVO

**NINTENDO
GAME BOY**



Los bosques se han convertido en zonas peligrosas para los pitufos desde que Gargamel ha colocado a sus secuaces.

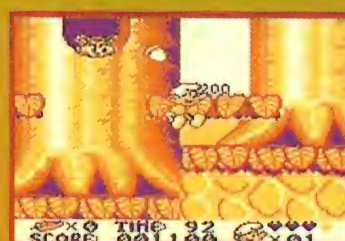


Nunca hubo pitufos tan pequeños

Yhabría que añadir, tan divertidos. Y es que las plataformas, cuando están bien hechas y saben enganchar, son uno de los géneros más divertido que hay. El sistema este cartucho sigue la misma línea que el de NES, pero se hace menos difícil y más completo, al cambiar algunas de las fases más pobres de la versión Nintendo por otras con más detalles y escenarios. Sigue siendo un juego que atrapa desde el primer momento y sabe mantener el interés.



Teniente Ripley



► Como veis, estamos hablando de las versiones para NES y Game Boy, y aunque el argumento puede servir igual para una que para otra, no son exactamente iguales. La versión de Game Boy incorpora fases nuevas y algunas modificaciones en los marcadores del pitufo. Así, mientras en NES sólo contáis con dos corazones en una barra de energía con un máximo de tres, en GB podéis conseguir hasta cuatro y ya partís con tres completos, lo que hace el juego algo fácil. Aunque tampoco mucho. En todo caso, disfrutar de «Los Pitufos» requiere pasión por las plataformas, grandes dosis de paciencia y... ganas de divertirse.

GAME BOY

**LOS
PITUFOS**
JUEGO
OPCIONES



PLATAFORMAS INFOGRAMES Bits Managers

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 12

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Megas: 1

Gráficos

El pitufo es grande, sin que esto repercuta en la jugabilidad. Los decorados son variados y detallistas.

82

Música

Buenas melodías, agradables y con ritmo. Se adaptan perfectamente al desarrollo del juego.

80

Sonido FX

Propios de un juego de plataformas y muy conformes con la música y el talento del juego.

80

Jugabilidad

El pitufo se controla muy bien, salvo cuando hay que realizar varios saltos a la vez. Aun así, muy buena.

85

Adicción

Si te gustan las plataformas y los retos difíciles, no podrás separarte de este divertido cartucho.

87

Total

Divertirse con este cartucho es fácil, y además a la jugabilidad le acompañan todas las cualidades técnicas de un gran juego

84

Lo Mejor

- Es largo, complejo, completo y divertido.
- Los passwords están en el sitio justo.

Lo Peor

- Cuando hay que encadenar varios saltos, puedes perderte.

Hola papa, hola mamá:
 Hace días que elegamos. Esto es super bonito.
 Soy muy bueno, y todavía no me e peleado con
 mi hermano ni una sola vez. Le uido mucho.
 He conocido a ~~un~~ un niño y me ha dicho, que
 tiene un juego, de SUPER NINTENDO, que mola
 un ~~montón~~ montón, "MEGA MAN X" con unos gráficos
 increíbles y acción a tope.
 Como me estás portando también podáis rega-
 larmelo.
 Bueno, tengo que irme, a ~~estudiar~~ a estudiar.
 Un beso Jorge.

¡Sh! Si pasais por alguna tienda podáis mirar el
 juego ese de SUPER NINTENDO ¿vale? Os dejo con
 un beso Jorge.

Hola papis:

Jorge va se ha ido. Y es un mentiroso. No es tan ~~bueno~~ bueno
 como dice y aller se dejó toda la comida. Euna, ~~se~~ sale
 con chicas y esta siempre con ellas.

¡No me hace ni caso! Ya si que soy bueno. A mi, lo ~~de~~
 que mas me gusta son los JUEGOS de GAME BOY.
 Me e traído algunos pero me falta uno que es muy
 "guapix".

MEGAMAN 3.

¡Os acordais que e sacado un sobre en mates?
 Adios Pablo



Nintendo

Nintendo España, S.A.
 Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Nintendo

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

LO MÁS

NUEVO

SEGA
MEGA DRIVE

URBAN strike

LA JUNGLA DE ASFALTO

Como en las trilogías más famosas del cine, Electronic Arts nos sorprende cada cierto tiempo con una nueva secuela de la serie «Strike». Primero fue «Desert», después «Jungle», y ahora es «Urban», tres programas que empiezan a convertir casi en mito a esta extraordinaria serie. «Urban Strike» retoma los desarrollos argumentales de sus predecesores, para embarcaros en una nueva aventura que contiene muchos elementos de las dos primeras partes, pero que además ofrece nuevas misiones, nuevos vehículos, y, por supuesto, nuevos escenarios.

Antes de nada hay que recordar a los más noveles que la serie «Strike» es una perfecta mezcla de géneros, donde se combinan con maestría la estrategia y la acción. Con un helicóptero de guerra ultra-moderno, se deben completar una serie de misiones que van desde rescatar prisioneros hasta destruir estaciones de radar, en escenarios totalmente dispares. Todo ello con un desarrollo que no deja un momento para el respiro, en el que mediante una perspectiva aérea en 3-D podéis recorrer todo el mapeado a vuestra voluntad, de la mano de un scroll multidireccional.

Dentro de esta tercera entrega, lo primero que llama la atención son las extraordinarias mejoras técnicas. En el aspecto gráfico se ha aumentado ligeramente el tamaño de todos los objetos, incluido el helicóptero, se ha puesto mayor énfasis en los detalles, y el colorido es realmente extraordinario (especial mención para las geniales explosiones). Por su parte, el sonido presenta una calidad impecable: además de mejorar todos los efectos de disparos, explosiones, etc, más nítidos y reales que nunca, se han introducido algunas voces digitalizadas que completan un apartado sonoro realmente perfecto. Y todo ello con el mismo número de megas que en «Jungle Strike».

En cuanto al juego en sí, en esta ocasión cuenta con 10 alucinantes campañas que discurren en lugares muy diversos. Tomando como base el mismo desarrollo de anteriores entregas, se han introducido nuevas misiones (algunas realmente difíciles), además de ofrecer situaciones sorprendentes, como recorrer escenarios a pie, y otras que no os adelantamos para que vosotros mismos gocéis de ellas.

En definitiva, una tercera parte que colma todas las expectativas y que incluso ha superado algunas previsiones, sobre todo en lo referente al apartado técnico.



Campaña 1: Hawai



Esta primera campaña supone la toma de contacto con nuestro helicóptero. Nos encontramos en el siglo XXI, y un terrorista llamado Malone pretende dominar el mundo. Nuestra primera misión consiste en eliminar las fuerzas de Malone instaladas en las costas de Hawai. Hay que destruir submarinos, radares, puentes y todo aquello que pueda servir de apoyo logístico a las tropas terroristas.



Campaña 2: Campos de petróleo

Una de las premisas para debilitar el ataque de Malone es cortar el suministro de combustible. Para ello debemos dirigirnos a las estaciones de petróleo propiedad del terrorista, y neutralizar los envíos de combustible para su maquinaria de guerra. Una difícil y arriesgada misión, en la que el manejo del helicóptero es fundamental.



La herramienta fundamental



Una vez más, nuestro cuadro de mandos se convierte en una ayuda primordial. Primero, porque sin el mapa no podremos

orientarnos; y también, para comprobar el estado de nuestras armas, combustible y blindaje del helicóptero.



Campaña 3: Dentro de la estación

Ésta es la primera vez que vamos a dejar a un lado el helicóptero para realizar la misión a pie. Toda una experiencia que se produce por primera vez en la serie «Strike». Hay que ser muy rápido y disparar con precisión a todos los guardias de la estación de petróleo, para cumplir los objetivos concretos de la campaña.



Campaña 4: México

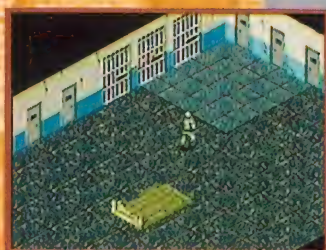
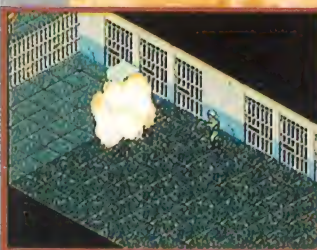
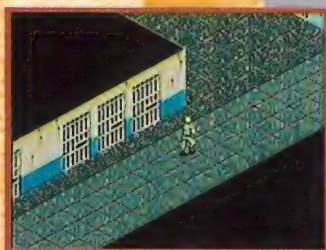
De nuevo cogemos el helicóptero para dirigirnos a tierras mejicanas, donde debemos rescatar a unos prisioneros que se hallan reclusos en campos protegidos por torres de control. Es necesario realizar los rescates con rapidez, para evitar el mayor número posible de bajas.



LO MÁS NUEVO

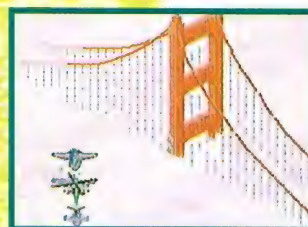
Campaña 6: Alcatraz

Otra vez nos bajamos del helicóptero para entrar nada menos que en la propia prisión de Alcatraz. El objetivo es rescatar a un compañero que puede facilitarnos información vital acerca de los planes del terrorista. Se impone estar alerta, pues Alcatraz es un auténtico laberinto lleno de trampas.



Campaña 5: San Francisco

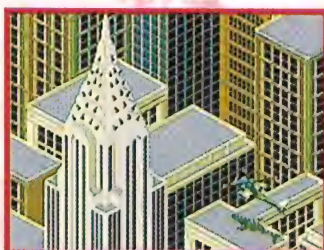
La niebla es la protagonista en la campaña de San Francisco. Por eso, hay que tener mucho cuidado para no poner en peligro la vida de los ciudadanos. Las fuerzas de Malone han preparado varios atentados que debemos abortar antes de que la ciudad sufra una catástrofe mayor que el terremoto de primeros de siglo.



Campaña 7: Nueva York

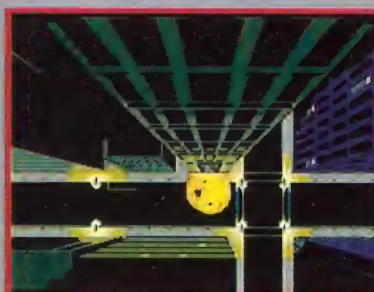
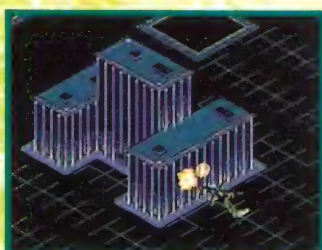
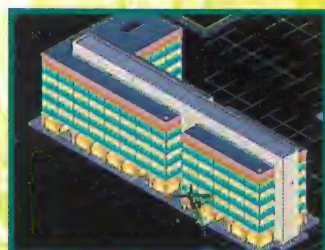
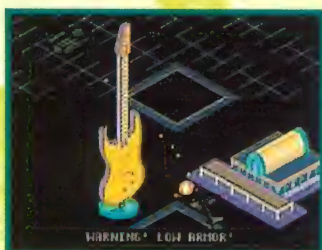
Sin duda, una de las campañas más difíciles, pues manejar el helicóptero entre los enormes rascacielos neoyorkinos sólo está al alcance de los mejores. Además, en esta campaña nos encontramos con la

potencia de fuego más fuerte hasta el momento. Una gran "prueba de fuego" para toda clase de pilotos.



Campaña 8: Las Vegas

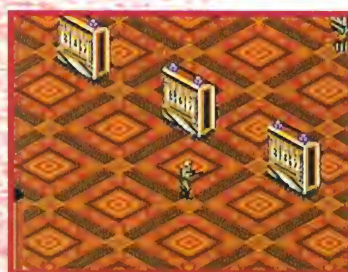
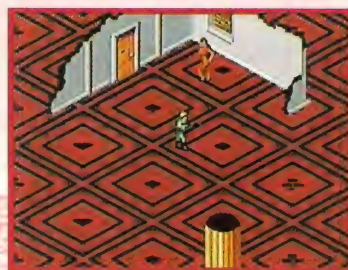
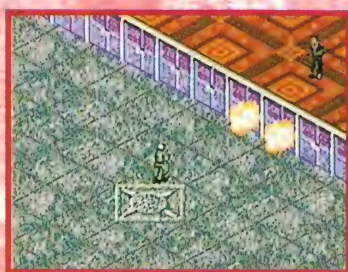
En esta ocasión la dificultad mayor es realizar las misiones de noche. Tan solo las luces de neón de la ciudad del juego van a iluminar nuestro recorrido. También aquí nos encontramos con una fuerte resistencia, fundamentalmente de vehículos terrestres.



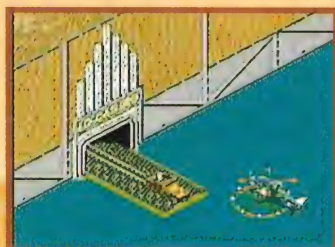
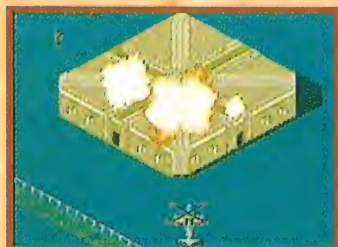
Campaña 9: Dentro del Casino

Una nueva misión de infantería en la que debemos recorrer nada menos que un enorme casino repleto de máquinas tragaperras. Aparte de aca-

bar con los secuaces de Malone, también hay que rescatar a una bella dama que posee información de interés vital para nuestra cruzada.



Campaña 10: Bajo el Casino



En la campaña final no va a haber ni un solo respiro, pues supone la última oportunidad de las fuerzas de Malone para lograr sus objetivos de conquista, y no están dispuestos a dejarla pasar. Ante un enorme contencioso de armamento dispuesto a fulminarnos, es necesario moverse con gran celeridad si queremos abortar el perverso plan terrorista antes de que se ponga en marcha. Suerte y ¡a por todas!

Cuando las terceras partes son las mejores

Estoy seguro de que la gente de Electronic Arts piensa, como yo, que la serie «Strike» es su mejor creación junto con «FIFA Soccer». Por ello, la aparición de las diferentes secuelas se lleva con calma, sin prisas, hasta estar totalmente seguros de que van a ofrecer algo nuevo e interesante a los usuarios.

Y efectivamente así ha sido. «Urban Strike» es la culminación de un excelente trabajo que dejará plenamente satisfechos no sólo a los fans de la serie, sino a cualquiera que sepa apreciar la calidad en cualquier género. Una obra maestra de la programación.

Lolocop



MEGA DRIVE



ESTRATEGIA/ACCIÓN
ELECTRONIC ARTS
The Edge y Mike Posehn

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 10

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 16

Gráficos

Un gran lujo en todos los aspectos. Notablemente mejorados con respecto a la segunda parte.

94

Música

Una melodía idónea para un juego bélico. En la línea de las anteriores versiones, pero más variada.

90

Sonido FX

Se acabaron las pequeñas distorsiones. Contundente, nítido y con la adición de voces digitalizadas.

94

Jugabilidad

No es difícil hacerse con la mecánica del juego, y siempre os sentiréis dueños de la situación.

93

Adicción

Ha aumentado el número de misiones y también, ligeramente, la dificultad. Hay juego para rato.

92

Total

El salto ha sido menor que en la segunda parte, y sin embargo ésta es la mejor versión de las tres. Imprescindible.

94

Lo Mejor

- Todas las mejoras han sido convenientes y acertadas.
- Una tercera parte al nivel de lo esperado.

Lo Peor

- El día que os acabéis el juego (que no será pronto) estaréis deseando ver una cuarta parte.

LO MÁS

NUEVO

**NINTENDO
SUPER NINTENDO**

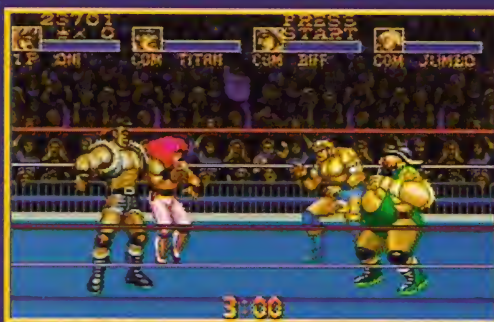
FURIA EN EL RING

Una de las recreativas más famosas de la factoría Capcom aterriza por fin en nuestro país para Super Nintendo, varios meses después de su lanzamiento en USA y Japón. «Slam Masters» (también conocido como «Muscle Bomber») recupera el subgénero del wrestling en un arcade espectacular que busca la diversión en perjuicio de complicados y a veces innecesarios modos de juego. De este modo, tan solo tendréis que decidiros por luchar en combates individuales o hacerlo por parejas, para tomar parte en un fantástico torneo alrededor del mundo en el que os enfrentaréis a luchadores de todos los pesos y tamaños.

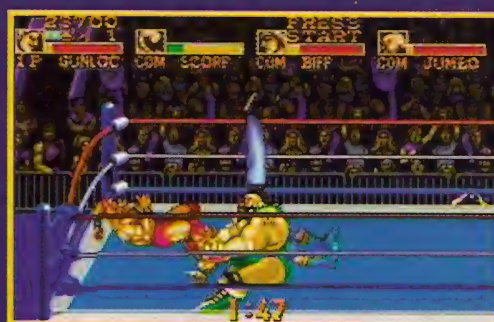
Ahora bien, en caso de que participe más de un jugador, podréis organizar combates de exhibición para dos, tres y hasta cuatro jugadores con la ayuda del multitaq. Sin duda, éste es uno de los aspectos más destacables del juego, pues la participación de cuatro amigos a la vez en un solo combate, manejando cada uno de ellos a su propio luchador, explota al máximo la jugabilidad y diversión que esconden los 24 megas de este «Slam Masters».

Pero el cartucho también contiene otros detalles originales, como la posibilidad de lograr la victoria por dos medios diferentes (inmovilización o abandono) o el hecho de poder salir del ring y utilizar diversos objetos (mesas, botellas...) para golpear al contrario. Naturalmente, ►

Saturday Night SLAMMASTERS



El enfrentamiento entre cuatro luchadores es uno de los apartados más espectaculares del juego, sobre todo si utilizáis el multitaq para participar cuatro amigos.

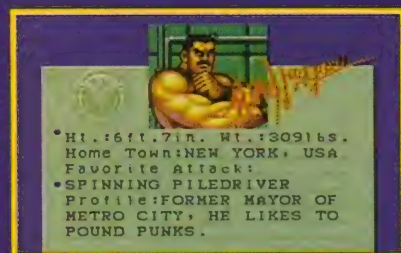
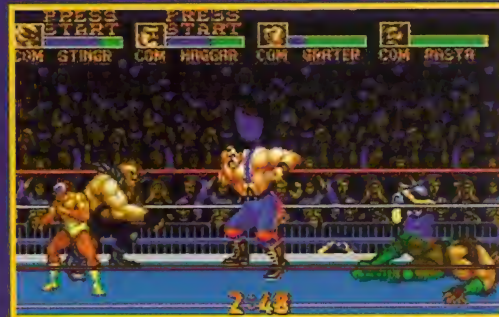


Por supuesto, en estos combates por parejas no sólo os debéis preocupar por la integridad de vuestro luchador, sino que debéis ayudar también al compañero de turno.

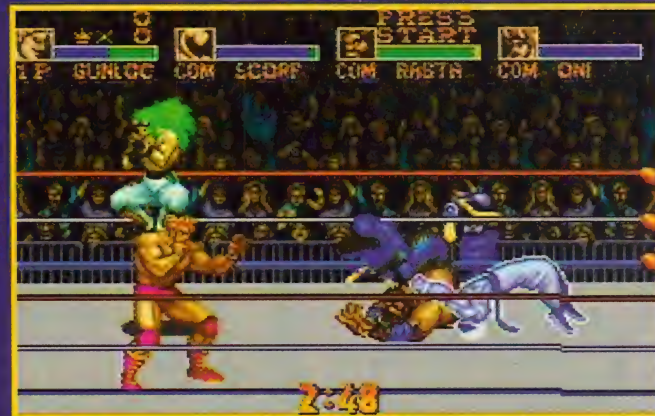
Mejor que con las manos



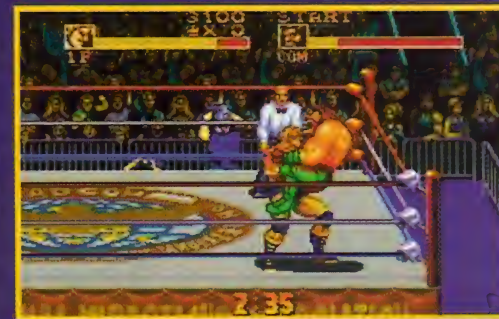
En los combates individuales también se puede bajar del ring y ampliar el campo de acción. Allí podréis recoger cualquier objeto que encontréis para golpear con él a vuestro rival, y hacer que su barra de energía descienda rápidamente.



Hasta cuatro amigos podréis disfrutar de las excelencias del genuino wrestling americano, gracias a este cartucho de 24 espectaculares megas.



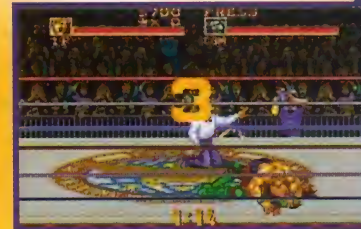
Tanto las llaves como los movimientos especiales confieren una enorme espectacularidad a todo el juego. Si queréis tener alguna posibilidad de ganar los combates, será necesario que hagáis un estudio de los golpes especiales de cada luchador.



Ganar de cualquier manera



Como en todo buen combate de lucha libre, existen varias formas de derrotar al contrario. Se le puede inmovilizar hasta que el árbitro cuente hasta 3, "machacarle" hasta que abandone o pisotearle en el suelo para minar su resistencia, y hacer que no le queden ganas de seguir dando puñetazos. Como veis, esta gente no se anda con ningún tipo de miramientos, así que vosotros tampoco los tengáis con ellos. Por vuestro bien.



LO MÁS NUEVO

► cada luchador cuenta con sus correspondientes golpes básicos (incluidos distintos tipos de llaves) más un ataque especial y una súper llave que sólo se puede realizar en caso de que tengáis sujeto al rival.

La mejor manera de conseguir la victoria es realizar una labor de desgaste, para posteriormente inmovilizar durante tres segundos ("pin") u obligar al abandono al contrario. Por eso es conveniente seguir una estrategia concreta, sobre todo en los combates por parejas. Eso sí, no esperéis la ayuda del árbitro, pues aquí las reglas brillan por su ausencia.

Esto sí es luchar

Capcom no se ha propuesto otra cosa al realizar este cartucho que ofrecer unas buenas dosis de golpes, espectáculo y diversión. Y a fe que lo ha conseguido.

«Slam Masters» es pura acción sin ningún tipo de aditivos, con buen sentido del humor y, eso sí, una calidad técnica del más alto nivel. Además, la posibilidad de participar cuatro jugadores a la vez os invita a permanecer largas horas pegados a la

pantalla disfrutando como enanos. Así que si os gusta la lucha (y tenéis el multi-tap), no os lo penséis dos veces: corred a la tienda a por vuestro «Slam Masters».

Lolocop



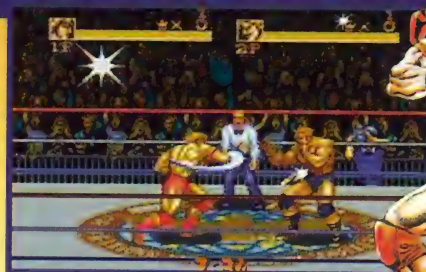
Esta bestia parda nacida en Kentucky no se distingue precisamente por sus buenos modales. Sus combates en el ring más bien parecen carnicerías que peleas. Sus golpes preferidos son "Patty Cake Slap" (como las palmadas de Honda) y la Llave Tornado.

ALEXANDER The

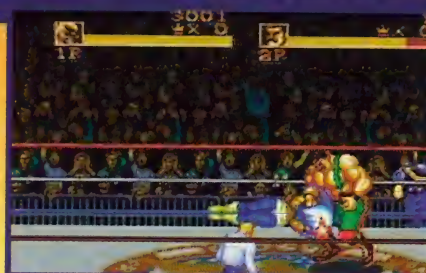
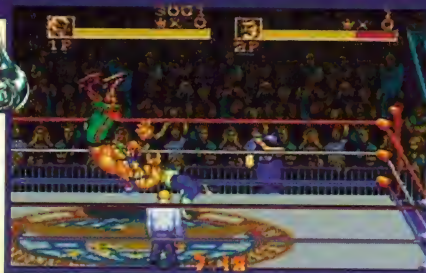
BIFF SLAMHOVICH



Si hubiera que elegir a un luchador "bueno" dentro de este torneo, Biff sin duda sería un gran candidato. Su origen ruso le permite encarar con frialdad todos sus combates, aunque a veces su excesiva nobleza le juega malas pasadas al estar rodeado de tanto salvaje.

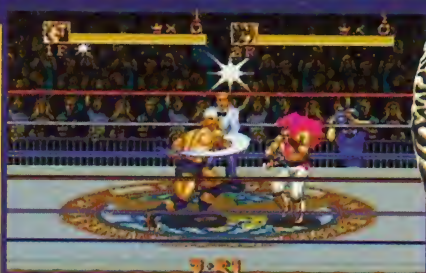
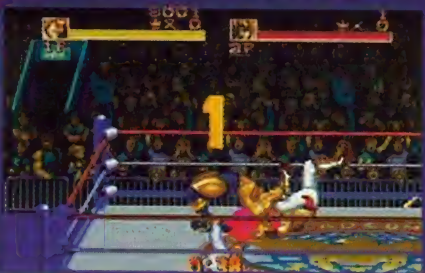


EL STRINGRAY



El Stringray es el típico luchador al que conviene tener como pareja. Su gran agilidad y rapidez le permiten escapar con facilidad de los pesados y lentos luchadores. Además, sus ataques de larga distancia le convierten en un adversario muy peligroso, que posee

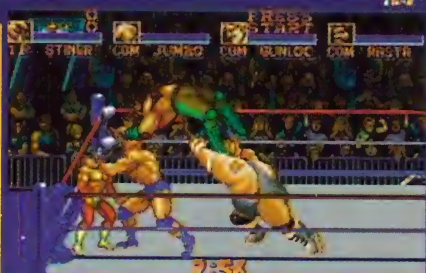
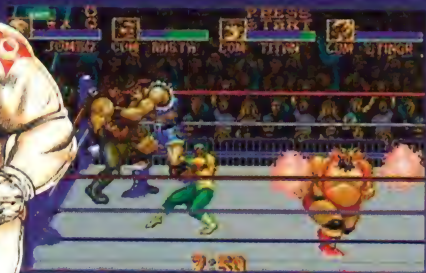
GUNLOC



Otro de los pocos luchadores que no utiliza las malas artes para vencer a sus rivales. Su técnica de lucha es muy parecida a la de Biff (de hecho se rumorea que entrenan juntos), y resulta muy peligroso al poseer grandes dosis de agilidad y fuerza a partes iguales.



JUMBO JACK



Si Jumbo os toca como rival, ya podéis ir rezando lo que sepáis. Esta enorme bola de sebo se mueve más lenta que un hipopótamo cojo de las cuatro piernas, pero si consigue atrapar a su rival es capaz de troncharle en dos. Así que procurad manteneros a una distancia prudencial.

SUPER NINTENDO



LUCHA CAPCOM Capcom

Nº jugadores: De 1 a 4

Vidas: 1

Nº de fases: 10 luchadores

Niveles de Dificultad: 8

Continuaciones: Infinitas

Megas: 24

Gráficos

Luchadores de gran tamaño y con una correcta animación. Además, el colorido es excelente.

90

Música

Muy bien elegida. Potentes "riffs" de guitarra al más puro estilo "hard rock".

88

Sonido FX

No es el mejor que hemos oído, pero mantiene un alto nivel. Sobre todo en los golpes más contundentes.

88

Jugabilidad

Los golpes básicos y las magias permiten hacer virguerías, pero las súper llaves son complicadillas.

89

Adicción

Los 8 niveles de dificultad garantizan la duración para un solo jugador. Y si se le añade el multijap...

91

Total

El cartucho perfecto para los amantes de la lucha y/o la pura y simple diversión. Ideal para jugar cuatro amigos.

90

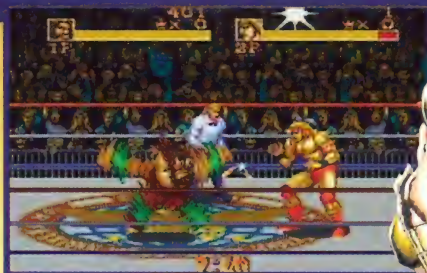
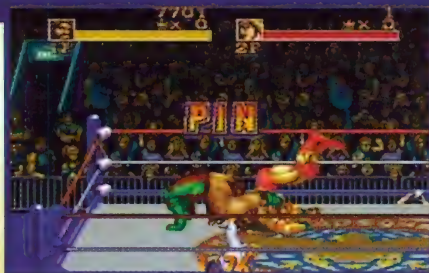
Lo Mejor

- Obviamente, la opción para 4 jugadores.
- La correctísima calidad que aportan los 24 megas.

Lo Peor

- Tal vez la excesiva dificultad para realizar las súper llaves.

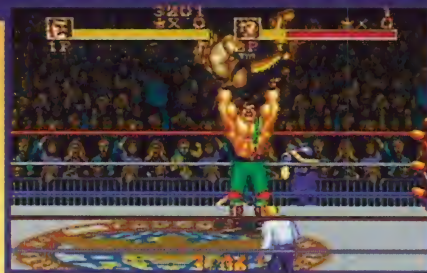
HING RASTA



Nadie sabe quién ha invitado a este hombre de Neanderthal al torneo de Slam Masters, pero el caso es que está aquí dispuesto a demostrar que él sí que es el Cerebro de la Bestia. Más de uno ya ha probado su afilada dentadura...



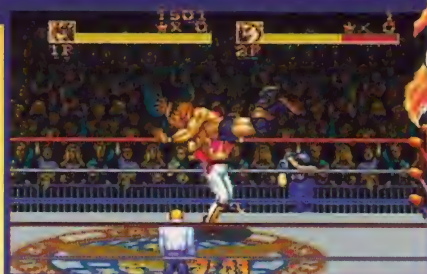
MIKE HAGGAR



Sí, sí, no es una broma, este muchachote es nada más y nada menos que Mike Haggar, el protagonista de las series de «Final Fight», que una vez acabadas sus aventuras en Metro City ha decidido probar fortuna en el wrestling. Es un poco novato, pero pone mucha voluntad.



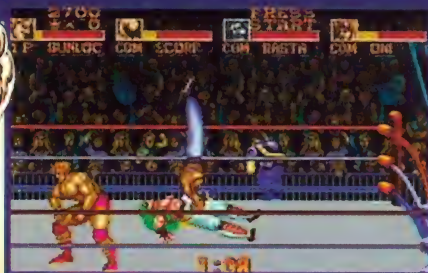
THE GREAT ONY



Este "melenas" nacido en Japón es un luchador realmente espectacular. Sus increíbles saltos y sus llaves "voladoras" rememoran su origen como trapeceista en un circo de Kyoto. Sin lugar a dudas, sus patadas son su mejor arma, pero también está lleno de sorpresas.



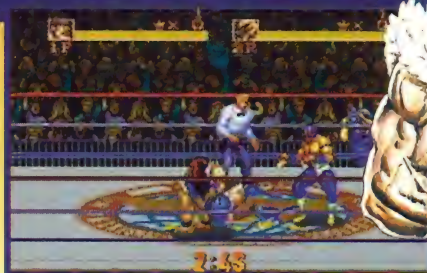
THE SCORPION



Este personaje es un auténtico misterio en el torneo de Slam Masters, ya que apenas se conoce nada de él. Sin embargo, se ha hecho muy popular desde sus primeras peleas, pues tanto su fuerza como su agilidad le convierten en uno de los mejores luchadores del juego.



TITANIC TIM



Titanic es el luchador más alto de todo el torneo, y curiosamente es más peligroso cuantos más golpes recibe. A pesar de su origen inglés, no es muy educado con sus adversarios. Su súper llave, conocida como Titan Breaker, es una de las más demoledoras de todo el juego.

LO MÁS

NUEVO

BUBSY 2

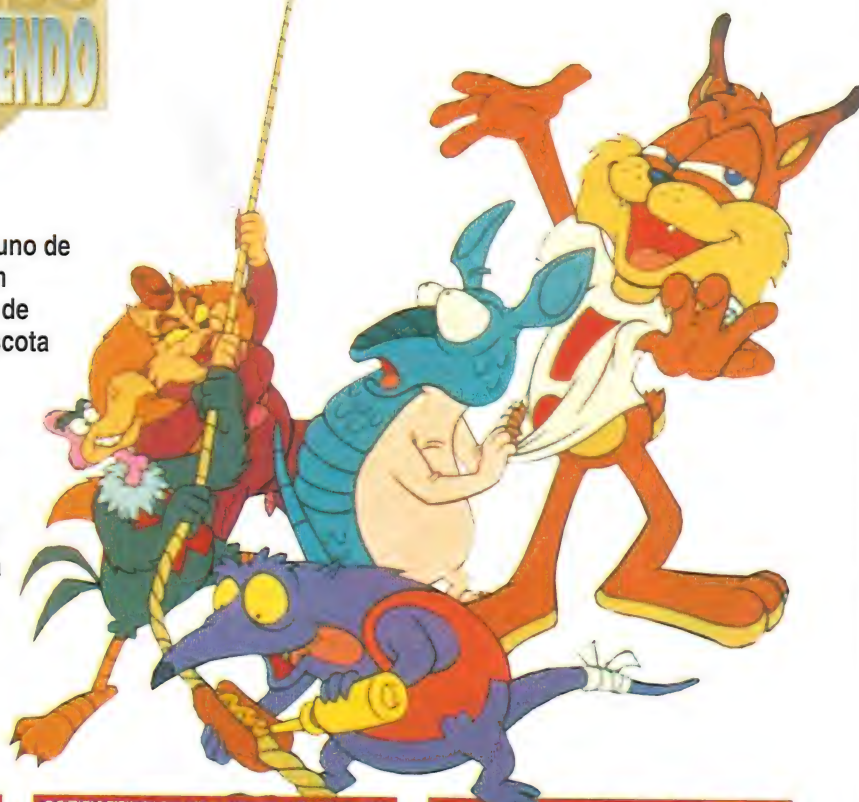
"LOST IN THE AMAZATORIUM"

NINTENDO
SUPER NINTENDO



Hace aproximadamente un año, Accolade presentaba oficialmente a quien se convertiría en uno de sus personajes más carismáticos. Se trataba de un minino con mucha garra que respondía al nombre de Bubsy The Bobcat, y pronto se convirtió en la mascota representativa de esta compañía. Naturalmente, una mascota de esta envergadura no podía limitarse a protagonizar un solo cartucho, así que aquí le tenemos de nuevo, como estrella absoluta de lo último de Accolade para los 16 bits de Nintendo.

«Lost in the Amazatorium» es un extenso juego de plataformas en el que Bubsy debe enfrentarse a mil y un problemas para rescatar a sus sobrinos, los gemelos Bubsy, que se han perdido en el parque de atracciones que da nombre al juego, Amazatorium. Esta zona recreativa aparenta ser un simple lugar de esparcimiento que el Dr. Reality ha ideado basándose en la realidad virtual. Pero cuando el intrépido minino se introduce en Amazatorium para rescatar a sus traviesos sobrinos, descubre que detrás de tanta diversión se





Dos son compañía, ¿o no?

Si elegís el modo dos jugadores, tenéis que tomar una decisión más: "Friendly" o "Feisty". En ambos casos el segundo jugador aparece como uno de los Bubsy Twins, pero mientras que en el "Friendly" coopera con nuestro protagonista, en el otro modo de juego le incordia arrojándole plátanos y poniéndole las cosas aún más difíciles.



Una vez seleccionado el nivel de dificultad en el que vais a jugar, podéis completar el juego por el este o por el oeste. Son dos visiones diferentes de la misma aventura.

Al final de cada fase, Bubsy ha de negociar para adquirir todo lo que necesite. Si no tiene monedas, las puede lograr a cambio de los objetos que menos falta le hagan.

Muchos son los items que Bubsy puede recoger, pero pocos resultan de tanta utilidad como las camisetas que añaden vidas extra al marcador de nuestro protagonista.



Poder gatuno

Si ya con la primera entrega Bubsy se convirtió en un héroe con mayúsculas, su segunda aventura en la Super cuenta con los ingredientes necesarios para dejar un buen sabor de boca.

Aparte de su excelente acabado técnico, tanto en los aspectos gráficos como en los sonoros, el cartucho consigue un buen punto de adicción en su amplia oferta, que abarca desde los dos jugadores simultáneos que cooperan, hasta los tres divertidos mini juegos. Por ello, Amazatorium se convertirá probablemente en el paraíso de los buenos amantes de las plataformas.

Cruela de Vil



LO MÁS NUEVO



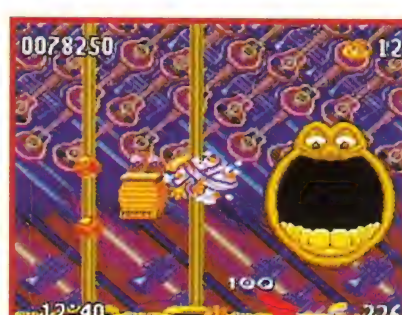
► encuentra la mente diabólica de Oinker P. Hamm, quien pretende utilizar el parque para sus propósitos.

Para deshacer todo el entuerto y rescatar a los gemelos Bubsy, nuestro protagonista debe adentrarse en Amazatorium y atravesar, plataforma a plataforma, los cinco mundos que lo componen y que le llevarán a Egipto, a un paraje medieval, al espacio, a una delirante sala de música y a volar a bordo de una avioneta. Sólo cuando haya completado estas cinco fases, se abrirá la puerta que le conducirá hasta Oinker.

El juego está estructurado en una torre con cuatro pisos, que se corresponden con los niveles de dificultad del cartucho. Además, en cada uno de ellos podéis elegir entre dos rutas, East Wing o West Wing, de tal forma que pese a que la estructura básica del juego es la misma en ambas, tenéis dos aventuras diferentes.

Pero «Lost in the Amazatorium» esconde otras sorpresas que a buen seguro serán de vuestro agrado. En primer lugar, presenta la opción de dos jugadores simultáneos que pueden cooperar para llevar a buen término la misión, o bien incordiarse mutuamente. Uno asumirá el papel de Bubsy, y el segundo el de uno de sus sobrinos. Además, también tenéis la posibilidad de optar directamente por uno de los tres mini-juegos que ofrece el cartucho, o irlos probando a lo largo de la aventura.

¡Ah!, otra cosa más, podéis elegir entre jugar por puntos, es decir, recolectando todos los ovillos (¿recordáis la primera entrega?) y tesoros que seáis capaces, o por tiempo, tratando de encontrar la salida de cada fase antes de que el reloj marque cero. Lo que es seguro es que en cualquiera de los casos, disfrutaréis de la compañía de Bubsy durante largas horas.





El objetivo de Bubsy es encontrar la señal que marca el final de cada fase. Cuando lo haga, le rodeará una lluvia de ovillos, y tendrá que recoger el mayor número de ellos.

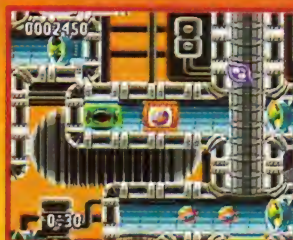


Este cerdo, y no lo decimos con doble sentido, es el malo de turno. Se llama Oinker P. Hamm y no conoce la piedad.



A jugar

Frogapult, Armadillo Drop y Liquid Lunacy son los tres mini-juegos a los que Bubsy puede acceder, bien desde el menú de opciones o bien entrando en las puertas que hallará dentro de cada fase.



Recorrer un gigantesco Parque de Atracciones y, además, hacerlo en compañía de Bubsy puede ser el culmen de la diversión.

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS ACCOLADE Accolade

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 9

Nº de fases: 6

Niveles de Dificultad: 4

Continuaciones: 0

Megas: 16

Gráficos

Brillantes, con una rapidez de scroll alucinante y un protagonista dotado de gran expresividad.

87

Música

Si cada fase cuenta con una ambientación diferente, con las melodías sucede exactamente lo mismo.

86

Sonido FX

Además de saltos, disparos y demás, escucharéis unas geniales digitalizaciones de la voz de Bubsy.

87

Jugabilidad

Divertido y asequible a todo tipo de público, por sus cuatro niveles de dificultad y la facilidad de control.

88

Adicción

Con todas sus variantes, dos caminos distintos incluidos, será el paraíso de los plataformeros.

88

Total

La segunda aparición de Bubsy en la Super demuestra que este gato de Accolade tiene mucha vida por delante.

87

Lo Mejor

- Que podamos optar entre dos rutas diferentes para completar el juego.
- Que el protagonista mantenga su chispa de genialidad.

Lo Peor

- ¿Que se acabe el tiempo? ¿No encontrar la salida de una fase?

LO MÁS

NUEVO

**RATÓN, QUE TE
PILLA EL GATO...**

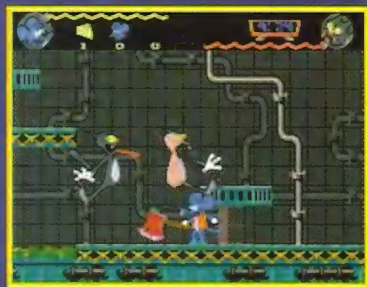
ITCHY & SCRATCHY

Son los protagonistas de los dibujos animados favoritos de los Simpson. Sus nombres: Itchy y Scratchy, un ratón y un gato de lo más peculiar, con los que Matt Groening hizo una ingeniosa parodia de clásicos televisivos como Tom y Jerry o como los roedores Pixie y Dixie y el gato Jinks. Como ya sabrás, Rasca y Pica, como se les llamó en nuestro país, se persiguen día y noche sin tregua. Pues bien, tú debes desempeñar el papel del ratón Itchy, y tu objetivo consiste en acabar con las nueve vidas de Scratchy. Pero claro, el gato también te va a dar algún que otro disgusto al aparecer cuando menos te lo esperes, y muy especialmente al final de cada fase, ya que lo hará a los mandos de un peligroso ingenio mecánico.

La Prehistoria, una fábrica, un tenebroso castillo o las profundidades del océano son algunos de los escenarios donde tiene lugar

esta aventura repletita de plataformas y de variados enemigos, entre los que destacan unas manadas de pequeños felinos. Para defenderte de sus ataques cuentas con un gran mazo de madera, aparte de bazookas, arcos, flechas y lanzallamas que tendrás en tu poder siempre que localices el correspondiente ítem. Pero cuidado, porque nunca puedes llevar más de dos armas a la vez.

Ya lo sabes, sólo tienes que conectar tu consola para trasladarte al mundo de los dibujos animados. Aunque en esta ocasión es bastante más peligroso que de costumbre.



SEGA
MEGA DRIVE

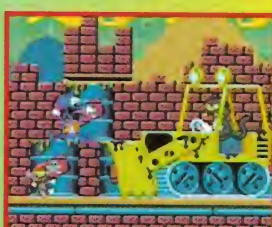
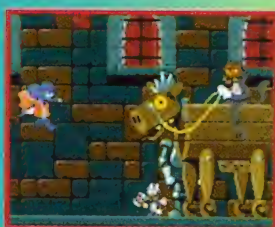
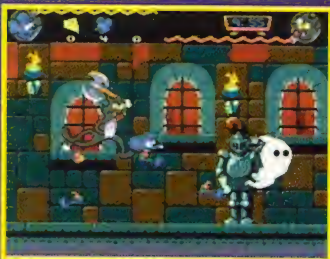
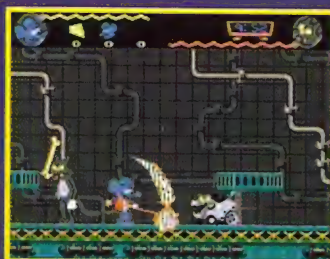
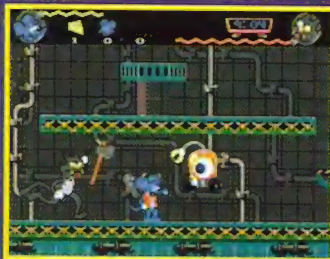
Muertes dignas de verse



El ratón Itchy podrá acabar con el gato de cien maneras diferentes, a cada cuál más salvaje. Si no, mirad esta pantalla.



Scratchy tampoco se queda atrás a la hora de acabar con el ratón, al que también atacará de forma espectacular.



Cambio de arma

Itchy podrá transportar dos armas a la vez. La fundamental es el mazo de madera, pero podrá conseguir la segunda localizando los ítems correspondientes. Después, a seleccionar la que le interese.



Diversión animada

Acclaim ha elaborado un cartucho con el toque del creador de los Simpson, que presenta unas plataformas muy logradas y muchos efectos destinados a arrancaros una sonrisa. Un juego que, salvando las distancias, recuerda los enfrentamientos de Sonic con Robotnik, en el sentido de que Scratchy aparece constantemente en escena y espera a Itchy al final de cada fase. Destinado a los aficionados a las plataformas y a los buenos dibujos animados.

Cruela de Vil



Ojo, que araña

Al final de cada una de las fases, Itchy tendrá que derrotar a Scratchy que, para la ocasión, aparecerá a bordo de un complicado ingenio mecánico. Contra este gato, nada mejor que afilar el ingenio para vencer.

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS ACCLAIM Bits

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 9

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0

Megas: 8

Gráficos

Son variados y llenos de color, con un scroll suave, pero se echan de menos algunos movimientos.

80

Música

Cada fase se acompaña de una melodía que se acopla al ambiente y cualidades del escenario.

79

Sonido FX

Las armas del ratón, que son muchas, están bien plasmadas en lo que se refiere a su sonido.

79

Jugabilidad

El cartucho no deja de resultar divertido y presenta la dificultad acostumbrada en juegos de plataformas.

80

Adicción

Con estos personajes, las siete fases y un poco que os gusten los dibujos, estaréis en vuestra salsa.

80

Total

Son los ídolos de los Simpson y aparecen en Mega Drive dispuestos a convertirse en vuestros personajes favoritos.

80

Lo Mejor

• Los protagonistas y el tonillo general del juego, que es idéntico a las apariciones de Itchy y Scratchy en la televisión.

Lo Peor

• Algunos niveles saben a poco, no habría estado de más que hubieran sido algo más extensos.

LO MÁS

NUEVO

NINTENDO
SUPER NINTENDO

UNA LEYENDA EN TU CONSOLA

A principios de los años sesenta, un luchador norteamericano de rasgos orientales sorprendía al mundo con su depurada técnica de lucha y su increíble capacidad física, basada en unos reflejos felinos y en un perfecto conocimiento de las posibilidades del cuerpo humano. Su nombre, Bruce Lee, pronto se convirtió en sinónimo de invencibilidad, y su temprana muerte hizo crecer la leyenda del mejor luchador de artes marciales de todos los tiempos. La historia de su vida, tras ser llevada al cine bajo el nombre de "Dragon", ha servido de inspiración para este arcade de lucha uno contra uno.

Una de las novedades que ofrece este juego respecto a otros del mismo género, es la inclusión de una opción con la que podrán luchar tres jugadores simultáneamente en enfrentamientos de todos contra todos. Además está el modo Historia, para uno o dos jugadores, y el modo de combate (o modo versus), también para uno o dos jugadores simultáneos. Todo ello dividido en doce fases que reflejan fielmente los escenarios que aparecen en el largometraje, desde el Lantern Festival hasta el Palacio del Dragón, pasando por el gimnasio de George Wu.

Los sprites de los luchadores, de gran tamaño y animación suave, presentan un completo muestrario de golpes y movimientos que varían en cada uno de los contrincantes, así como las armas que pueden utilizar. A medida que avances en el juego crecerá tu capacidad de lucha, aumentando la efectividad de los golpes y tu agilidad. Incluso al final podrás hacer uso de unos efectivos nunchakus.

Las técnicas de lucha de «Dragon» parten del kung-fu, modalidad que en todas sus variantes recoge la filosofía oriental de observación y acción en el momento preciso, utilizando la energía del contrario en tu provecho. De este modo, la precipitación en el combate siempre acabará con tu derrota. Si tienes esto en cuenta, podrás ser un digno sucesor de Bruce Lee en la lucha consolera.



En el modo versus, al existir un solo personaje, aparecen dos o tres Bruce Lee en pantalla.

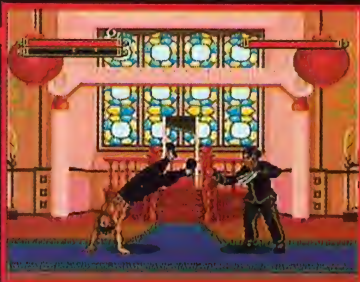


La opción de dos jugadores en el modo Historia hace mucho más fácil el camino hacia la victoria.



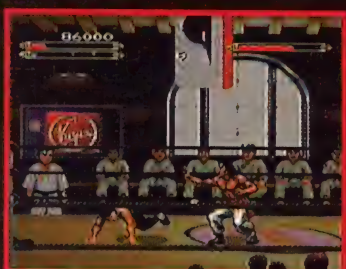
Los fondos de cada una de las doce fases son uno de los mejores aspectos del programa. Todos se inspiran en escenas de la película con el mismo título que el juego. Aquí puedes ver el gimnasio de George Wu.

Dragon
The Bruce Lee Story



El nivel de la barra azul que aparece bajo la de energía indica tu capacidad de lucha. A medida que se llene, tendrás más poder en tus golpes e incluso armas.

En la fase de bonus, a la que se accede al conseguir cuatrocientos mil puntos, pondrás a prueba uno de los aspectos básicos de todo buen luchador: los reflejos.



Bruce Lee se pone a tu servicio en la Super para que demuestres que tú también puedes ser capaz de convertirte en el Dragón de las artes marciales.

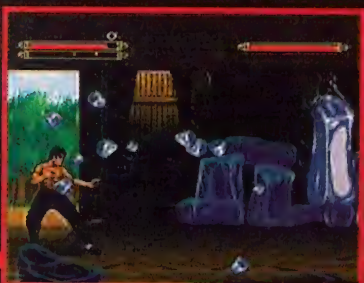


Un dragón con poca llama

Aprovechando la presentación de la película sobre la vida de Bruce Lee, las compañías han decidido lanzar un cartucho con él como protagonista.

Lo más importante en un juego de lucha son los movimientos y la facilidad a la hora de ejecutarlos. En este sentido «Dragon» hace honor a Lee, con combinaciones rápidas inspiradas en las técnicas del kung-fu. Pero el número de golpes resulta escaso, como lo es el que sólo podamos luchar con Bruce Lee. Eso sí, hay que hacer mención de la posibilidad de combatir tres jugadores a la vez, lo que compensa la escasez de luchadores.

Boke



SUPER NINTENDO



LUCHA NINTENDO Electronic Arts

Nº jugadores: 1, 2 ó 3

Vidas: 3

Nº de fases: 12

Niveles de Dificultad: 5

Continuaciones: 1

Megas: 16

Gráficos

Los sprites presentan buen tamaño y animación. Y en cuanto a los escenarios, se asemejan a los del film.

84

Música

Temas de la banda sonora del largometraje, que se acoplan bien a los diversos momentos de la historia.

86

Sonido FX

Cada golpe tiene su propio sonido, a lo que se suma algo que no podía faltar: el típico grito de Bruce Lee.

84

Jugabilidad

Lee responde muy bien al pad, pudiendo combinar varios golpes a la vez en dos velocidades distintas.

82

Adicción

Pese a la buena opción de tres jugadores simultáneos, luchar sólo con Bruce Lee no tiene mucho atractivo.

79

Total

Unos gráficos de calidad que, desgraciadamente, no se ven acompañados por el resto del programa. No es lo que Bruce Lee merecía.

81

Lo Mejor

- Los tres jugadores simultáneos en el modo versus.
- Que se hayan reflejado tan bien los escenarios de la película.

Lo Peor

- Que sólo podamos luchar con Bruce Lee.
- La escasez de golpes especiales.

LO M Á S

NUEVO

LAS MEJORES RAQUETAS DEL CIRCUITO

ATP

Tennis

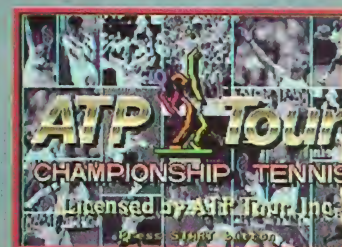
SEGA
MEGA DRIVE



Sega Sports nos presenta su apuesta para la próxima temporada tenística, «ATP Tennis». Se trata de un sólido programa que recoge con realismo toda la esencia de este deporte. La circunstancia que en primer lugar llama la atención de este juego es el pequeño tamaño de la cancha y los jugadores. La razón es que Sega Sports pretende ofrecer al usuario una perspectiva que le permita tener una completa visión de todos los ángulos, sin necesidad de echar mano de un scroll constante. De este modo, nos encontramos con un campo prácticamente inmóvil, dentro de una perspectiva aérea oblicua con la que se domina toda la cancha. Pese al pequeño tamaño de los jugadores, éstos cuentan con unas secuencias de animación sobresalientes que solventan el supuesto "defecto" de sus dimensiones.

En cuanto al control del juego, «ATP Tennis» se aleja de los parámetros seguidos por el sensacional «Pete Sampras» de Codemasters, al presentar un manejo algo más complicado, en el que es necesario utilizar los tres botones del pad para ofrecer un repertorio de golpes variado. Aun así, las posibilidades de juego no tienen nada que envidiar a cualquier otro cartucho de tenis en Mega Drive.

De lo que sí se ha cuidado muy bien Sega Sports es de incluir un impresionante repertorio de opciones y modos de juego que harán las delicias de cualquier jugador. Con la participación de los mejores jugadores del mundo (incluidos los españoles Bruguera o Emilio Sánchez), e incluso de viejas leyendas del deporte de la raqueta, cuenta con la posibilidad de disputar partidos de exhibición, torneos, encuentros individuales o de dobles, de presenciar estadísticas y repeticiones, elegir a voluntad la velocidad del juego y un larguísimo etcétera de opciones. Entre todas ellas destaca la de participar en una temporada completa de la ATP (naturalmente, con torneos tomados de la realidad) con un jugador creado por vosotros mismos. En fin, todo un lujo que eleva la calidad de este cartucho a niveles altísimos.



DEPORTIVO
SEGA
Sega Sports

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0

Nº de fases: Temporada y torneos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Salvar
Megas: 8

Gráficos

Aunque el tamaño del campo y los jugadores es pequeño, las animaciones son muy competentes.

85

Música

Como suele ocurrir en la mayoría de los juegos deportivos, pasa prácticamente inadvertida.

77

Sonido FX

El golpeo de la bola es excelente, pero los sampleados de voz podían haberse mejorado.

84

Jugabilidad

En unas cuantas partidas se puede controlar el juego, y después las posibilidades son sensacionales.

89

Adicción

Múltiples opciones, con especial mención para la temporada ATP y la posibilidad de 4 jugadores.

91

Total

Un juego de tenis de auténtico lujo, al que tan solo algunos pequeños detalles le impiden subir a lo más alto.

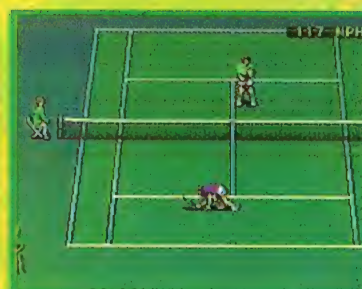
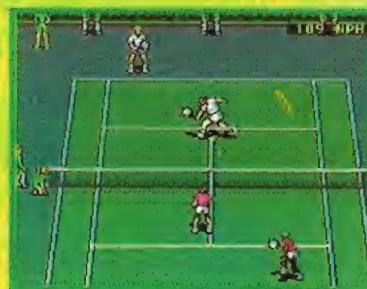
89

Lo Mejor

- Las numerosas opciones y los variados modos de juego.
- Su excelente jugabilidad.

Lo Peor

- Tal vez algunos aspectos del sonido y ciertos detalles gráficos.



Customize Player

Name: A. Berasategui
Birthdate: February 3, 1969
Country: Spain
Height: 6' 0" (1.80m)
Weight: 166 lbs. (75kg)

Play Style:
Plays: Right Handed
Forehand: Top Spin/ Top Spin
Backhand: Top Spin/ Top Spin

Abilities:
Forehand Ctrl: 2 Power: 1
Backhand Ctrl: 1 Power: 1
Serve Ctrl: 2 Power: 2
Footwork: 1

CANCEL
DONE

**Entra en el
circuito ATP**

Esta es vuestra oportunidad. Si alguna vez habéis soñado con participar en el circuito de la ATP, compitiendo con los mejores tenistas del mundo, éste es el momento. Gracias a este modo de juego, podéis confeccionar un tenista con vuestro nombre y apellidos, edad, peso, altura, características técnicas y un largo etcétera. Después, todos los torneos estarán a vuestra disposición para llegar al número 1.

Una excelente alternativa

Tras la salida del impresionante «Pete Sampras Tennis», parecía que por el momento todo estaba dicho en este subgénero. Sin embargo, Sega Sports nos ha sorprendido con este completísimo cartucho, cuyas virtudes son distintas (aunque no menores) a las de la joya de Codemasters.

El control de juego, sin ser tan adictivo y sencillo como en PS, resulta más real y se acerca más a la simulación que su competidor. Los jugadores no son tan grandes, pero por el contrario están muy bien animados. Y en cuanto al repertorio de opciones, «ATP Tennis» deja a la altura del betún a cualquier juego de tenis para consola.

En fin, no es cuestión de hacer odiosas comparaciones, simplemente «ATP Tennis» se presenta como una excelente alternativa para este divertido y adictivo género que es el tenis.

Lolocop

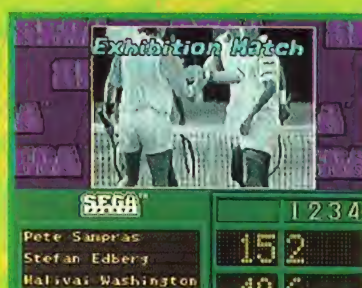
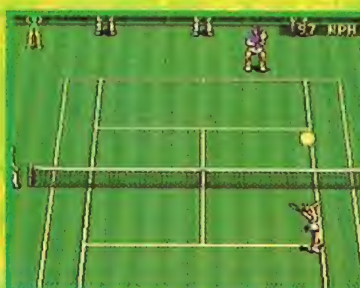


Una vez más, la competición de dobles es uno de los aspectos más atractivos del juego.

Sampras, Sergi, Lendl, McEnroe... todos podrán caer rendidos a tus pies.



Todos los tenistas actuales se encuentran recogidos en el juego, incluido Sergi Bruguera.



LO MÁS
NUEVO

LOS PITUFOS



4 PITUFOS Y UN DESTINO

Los pequeños seres azules que nos han hecho pasar tan buenos ratos de diversión a través de las pantallas y los cuentos, van a entretener ahora a los usuarios de Super Nintendo con una aventura que cuenta con cuatro de ellos como personajes principales. El pitufo Forzudo, pitufo Bromista, pitufo Filósofo (en el juego aparece como Gafitas) y pitufo Goloso son los protagonistas de este cartucho que se divide en dieciséis fases. En la mayoría de ellas la mecánica de juego es completamente plataforma. Por tanto, tenéis que esquivar o eliminar enemigos, al mismo tiempo que sorteáis abismos, lagos, grutas, bosques y todas las trampas que podáis imaginar, y que parecen diseñadas por el propio Gargamel. Pero hay más, como las fases de bonus en las que el pitufo Fortachón conduce una balsa a lo largo de un peligroso río y "pilota" una cigüeña por los cielos alpinos, o como esas dos fases especiales donde hay que pitufear obstáculos a bordo de una vagoneta y de un rapidísimo trineo con el que podéis hacer acrobáticos saltos.

Además, cada cuatro fases, y si lográis vencer a un temible enemigo, rescataréis a uno de los compañeros de Fortachón que ha sido secuestrado por Gargamel, pasando el pitufo liberado a ser el protagonista de la aventura. De este modo, el pitufo Bromista podrá utilizar sus paquetes explosivos para abrirse camino, Filósofo sacará provecho de su vela en las grutas, y Goloso podrá enfrentarse a Azrael a pastelazo limpio. Todos estos alicientes dan como resultado un cartucho tan pitufear como el jarabe de zarzaparrilla.



NINTENDO
SUPER NINTENDO



Ten mucho cuidado con estos pitufos negros. Si te muerden, pierdes una vida.



Los Pitufos pueden acceder a dos fases de bonus, para lo cual debes conseguir veinticinco ítems de estrella. En estas fases, al igual que en las dos especiales, conducirás distintos vehículos.



Cada cuatro fases debes enfrentarte a un vigilante de la jaula donde Gargamel tiene encerrado a un pitufo. Y tras derrotarle, aparece una llave con la que puedes liberar a tu azul amigo.



Pitufear es divertido

Los pequeños seres azules entran muy fuerte con esta versión para la 16 bits de Nintendo. Desde la primera fase nos encontramos ante un producto bien acabado, con excelentes gráficos (doble scroll de gran suavidad), divertidas animaciones, variedad de escenarios y situaciones (además de plataformas encontraréis fases de conducción a bordo de originales vehículos) y una gran jugabilidad, que se ve acentuada con la posibilidad de utilizar a más de un pitufo. Además, el nivel de dificultad, que puede parecer excesivo, es el justo para asegurar muchas horas de pitufearte diversión.



Boke

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS NINTENDO Infogrames

Nº jugadores: 1

Vidas: De 3 a 5

Nº de fases: 16

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: Passwords

Megas: 8

Gráficos

Muy buena definición, colorido (tonos pastel) y excelente animación de Los Pitufos y sus enemigos.

90

Música

Cada una de las 16 fases cuenta con su propio tema musical inspirado en los de la serie televisiva.

89

Sonido FX

Muy completo el conjunto de efectos sonoros. Cada movimiento o acción está acompañado de su sonido.

88

Jugabilidad

Perfecta respuesta al pad de control, tanto en las zonas de plataformas como en las de conducción.

89

Adicción

La variedad de situaciones y ese nivel de dificultad tan ajustado alargan el juego notablemente sin aburrir.

90

Total

Los Pitufos demuestran que lo importante para divertirse es presentar un juego de calidad. El género pasa a un segundo plano.

89

Lo Mejor

- La excelente definición que presentan todos los personajes.
- El amplio número de fases y su notable variedad.

Lo Peor

- Hay veces que se pueden llegar a perder los nervios, aunque de ahí no pasa la cosa.

LO MÁS

NUEVO

¡ESTO ES LA BOMBA!



Mega Bomberman



Este cartucho está protagonizado por unos pequeños dinamiteros que se convirtieron en un clásico de Nintendo, y que ahora se han pasado a los 16 bits de Sega de la mano de la compañía que se encargó de sus anteriores apariciones, Hudson Soft.

La mecánica del juego es tan sencilla como divertida. El protagonista es un pequeño "bomberman" que debe atravesar las cinco fases que componen el cartucho, a base, ni más ni menos, que de dinamitar los escenarios. Bueno, mejor dicho, lo que tiene que hacer

explotar son los bloques que le impiden el paso hacia una curiosa esfera, la cual le conducirá a la siguiente etapa de su recorrido. Dicho así parece fácil, pero si tenemos en cuenta que para lograr su objetivo ha de dinamitar a todo bicho viviente que se cruce en su camino y encontrar los cuatro pivotes que le van abriendo las puertas, el tema se complica un poco más.

Pero el plato fuerte de este cartucho es el llamado "Battle Mode". En él, y con sólo conectar un Segatap, hasta cuatro jugadores pueden medir sus fuerzas, dirigiendo a los personajes más frenéticos que jamás han pisado una Mega Drive. La mecánica es la

misma: poner bombas y recolectar ítems. Y el objetivo, eliminar al resto de los dinamiteros. Sencillo como la vida misma y divertido a más no poder. ¿Alguien da más?



Cuatro esquinitas tiene la pantalla



El modo Battle supone al principal atractivo de este juego al permitir siempre que tengas un "Sega Tap" o similar, que hasta cuatro personas jueguen simultáneamente. Como se puede imaginar, las partidas se convierten en una vertiginosa sucesión de carreras y explosiones. Vamos, la locura. Pero es que, además, tendrás a vuestra disposición un amplia y completo menú de opciones para hacer el juego a tu gusto: 9 tipos de personajes, 10 escenarios y la posibilidad de formar equipos. Absolutamente genial.



Cuando el bomberman haya alcanzado la salida, los bloques no explotados se transformarán en valiosas monedas.



Nuestro pequeño dinamitero no se librará de enfrentarse a cinco gigantes y peligrosos enemigos finales.



En este juego no sirven las medias tintas. Los personajes no dirimen sus diferencias a puñetazos, ni a patadas, ni siquiera a base de disparos, sino que lo hacen... ¡a bombazo limpio!

Bombas frenéticas

Una actividad tan terrible como es poner bombas se convierte, por obra y gracia de Hudson Soft, en el mayor entretenimiento de Mega Drive. Con un ritmo endiablado y una acción que no deja ni un momento de respiro, estos pequeños dinamiteros son una fuente inagotable de diversión, jugabilidad y adicción. Y si conectáis cuatro mandos y jugáis otros tantos amigos a la vez, os daréis cuenta de lo peligroso que puede ser para vuestra mandíbula: no paréis de reír mientras dure el juego.

Cruela de Vil



MEGA DRIVE



ARCADE HUDSON SOFT Hudson Soft

Nº jugadores: De 1 a 4

Vidas: 4

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 0

Continuaciones: Passwords

Megas: 8

Gráficos

A pesar de tirar a sencillos, el juego no requiere ningún alarde más y están bien definidos.

82

Música

Melodías bastante correctas, que alegrarán los oídos de los dinamiteros más exigentes.

83

Sonido FX

Sin brillar en exceso, cumplen correctamente su misión. A destacar los gritos de los protagonistas.

81

Jugabilidad

Brilla con luz propia con los cuatro jugadores simultáneos. Resulta fácil de controlar y divertido.

90

Adicción

Con un ritmo frenético y cuatro amigos jugando a la vez tiene mucho, pero que mucho peligro...

90

Total

El clásico de Hudson Soft no ha perdido ni un ápice de su fuerza de enganche, convirtiéndose en un bombazo para Mega Drive.

87

Lo Mejor

- Cuatro jugadores simultáneos y la opción de formar equipos entre ellos.
- La infinidad de items a recoger.
- Los canguros-vida extra.

Lo Peor

- Con los passwords, el modo normal no os durará demasiado.
- No tener un «Sega Tap» o tres amigos dispuestos a dinamitarlo todo.

LO MÁS

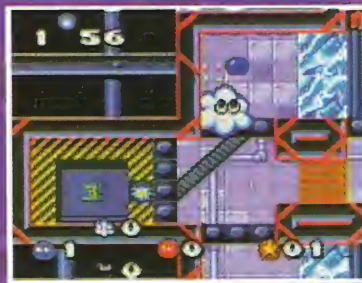
NUEVO

LOS CUATRO ESTADOS DE LA MATERIA

NINTENDO
SUPER NINTENDO



MORPH



La base de este nuevo cartucho para los 16 bits de Sega es la metamorfosis del objeto protagonista en cuatro estados de la materia: sólido elástico, sólido rígido, líquido y gas. El esquema de juego es muy sencillo, ya que se trata de que, empleando un número limitado de posibles transformaciones, encontréis la salida de cada nivel y la rueda dentada que necesitáis para completarlo.

Dicho así parece que no tiene mucha complicación, pero vais a enfrentaros a verdaderos laberintos que requieren que le deis

“muchas vueltas al coco” para resolver cada prueba con éxito. Éstas están distribuidas en cuatro fases o zonas diferentes, de manera que os encontraréis recorriendo un jardín, un laboratorio, las alcantarillas y una fábrica. Cada una de ellas se compone de nueve niveles, es decir, de nueve de estos puzzles. El objetivo del juego es resolverlos con acierto, teniendo en cuenta que la dificultad va en aumento a medida que superáis cada fase.

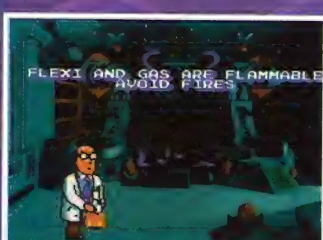
En fin, como podéis comprobar, «Morph» es uno de esos cartuchos que tienen como objetivo que vuestra mente no deje de cavilar ni un solo segundo. Y, desde luego, lo consigue.





Cuatro mejor que uno

«Morph» contiene cuatro personajes en uno: una bola sólida, otra elástica, una gota de agua y una nube. Para cambiar de estado, solamente tenéis que presionar uno de los cuatro botones del pad. Pero ojo, que las transformaciones son limitadas.

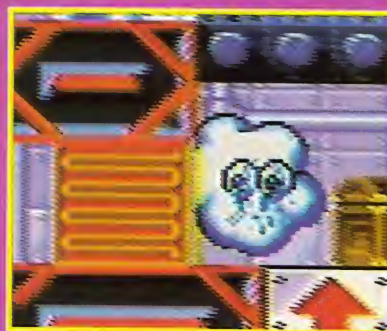


Una propuesta curiosa

Si algo se merece este cartucho es el calificativo de curioso por su contenido y desarrollo. Ésta es su baza fundamental, ya que propone una serie de pruebas de inteligencia que, si bien resultan fáciles al principio, se complican a base de bien.

Por otro lado, ni los gráficos ni el sonido aportan nada nuevo a lo ya visto y escuchado, pero es que la línea técnica del cartucho tampoco requiere grandes alardes. Lo verdaderamente importante es el desarrollo, con un puntillo adictivo que logrará enganchar a los jugadores que no se dejen llevar por los nervios.

Cruela de Vil



Física práctica

Cuando la gota se acerca al calor, se transforma en nube; y si pasa por el hielo, se convierte en sólido. Como veis, la mecánica de juego de «Morph» es real como la vida misma. Cuestión de física.



«Morph» tiene cuatro áreas de juego diferentes: el laboratorio, la fábrica, el jardín y las alcantarillas. Podéis empezar la partida en cualquiera de ellas.



El objetivo de cada nivel es encontrar la salida, y para llegar a ella tenéis que jugar con las características propias de cada estado físico.

SUPER NINTENDO



INTELIGENCIA MILLENUM Millenium

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 4

Niveles de Dificultad: 0

Continuaciones: Infinitas

Megas: 8

Gráficos

Bastante normalitos a pesar de las cuatro zonas diferentes en las que se desarrolla el juego.

76

Música

Melodías contundentes que sólo se escuchan al comienzo y final de cada prueba y al elegir zona.

80

Sonido FX

Dadas las características de este cartucho, los efectos son escasos pero cumplen correctamente.

76

Jugabilidad

El planteamiento es tan sencillo (basta con cambiar la forma del protagonista) como difícil resulta el juego.

80

Adicción

Jugadores impacientes, abstenerse. Gustará a aquéllos que disfrutan con el "más difícil todavía".

78

Total

Una propuesta bastante diferente de lo que estamos acostumbrados a ver, que no deja de tener su pizca de gracia.

78

Lo Mejor

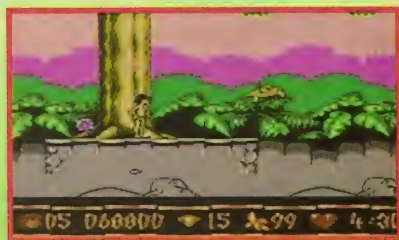
- Las continuaciones infinitas.
- No está mal pensar un poquito.
- Poder elegir zona al salir de una prueba, la resolvamos o no.

Lo Peor

- Que no presente demasiada variedad en su desarrollo.
- Alcanza un excesivo grado de dificultad.

LO MÁS
NUEVO

LA JUNGLA JUGONA DE NINTENDO



THE JUNGLE BOOK

Los ocho biteros de Nintendo están de enhorabuena, ya que también van a poder disfrutar de su versión de «The Jungle Book». Un cartucho que tiene más puntos en común, aunque resulte paradójico, con el aparecido hace un mes para Mega Drive, que con el lanzamiento para Super Nintendo.

Mowgli es el protagonista indiscutible de la aventura, y es capaz de saltar, agacharse y trepar por lianas de varias formas diferentes, además de disparar plátanos simples, dobles e incluso plátanos boomerang.

Y ello gracias a que el sprite de este pequeño humano criado por los lobos está perfectamente animado.

Para ir avanzando por las diez selváticas fases, necesitáis encontrar, junto a Mowgli, un número determinado de gemas (una de

las similitudes con el juego de Mega Drive). Cada dos fases debéis enfrentaros, además, con un conocido enemigo final que puede ser la escurridiza Kaa, Rey Lui, el primate más loco de la jungla, o el mismísimo Shere Khan. Y en el transcurso de las mismas podéis acceder a una fase de bonus contra reloj.

Las diferentes zonas de esta divertida jungla combinan las plataformas horizontales con las verticales. Todo ello dentro de un mapeado con mil y un peligros, que debéis sortear ayudándoos de los numerosos items que encontréis en el camino.

Además de esto, vais a contar con la valiosa ayuda de vuestros amigos Baloo, el oso, la pantera Baghera y el coronel Hatie al mando de su ejército de elefantes. La recompensa final a tantos esfuerzos será el poblado de los humanos y, por supuesto, las muchas horas de diversión que os esperan junto al pequeño Mowgli.



Los enemigos finales de este «Jungle Book» están dotados de una definición como pocas veces se ha visto en NES.

NINTENDO
N.E.S.



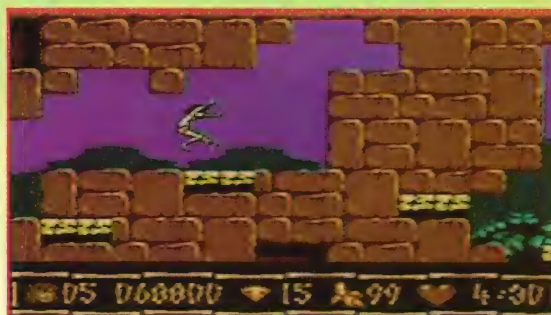
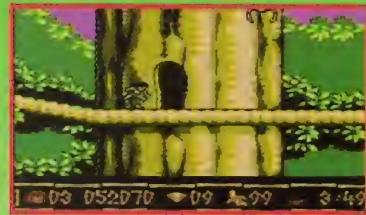
Un cartucho de "fábula"

Pocas cosas se le pueden pedir a un programa para los ocho bits de Nintendo que no ofrezca este cartucho. La jugabilidad es correcta, con un personaje con buenas animaciones, que le hacen poseedor de variados movimientos. Los gráficos, incluso, llegan a mostrarnos texturas y sombreados, con un scroll bastante suave. Y la dificultad ha sido ajustada en su nivel adecuado, consiguiendo una adicción muy alta. En definitiva, un juego de plataformas puras con el aliciente que conllevan unos personajes muy conocidos por todos.

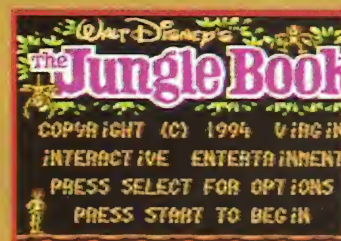
Boke



La "casi olvidada" ocho bits de Nintendo no ha querido faltar a la cita con Mowgli y sus amigos del Libro de la Selva.



NINTENDO



PLATAFORMAS NINTENDO Virgin

Nº jugadores: 1

Vidas: De 3 a 6

Nº de fases: 10

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 1

Megas: 4

Gráficos

Buena animación del sprite de Mowgli, tal vez una pizca lento, y variados escenarios de la jungla.

85

Música

Uno de los mejores aspectos del cartucho. Los temas musicales suenan muy bien en la ocho bits.

89

Sonido FX

Muy variados. Desde los saltos o los impactos de los plátanos, hasta el barritar de los elefantes.

86

Jugabilidad

Mowgli se deja manejar y sus posibilidades son grandes, con escaladas, saltos, vuelos en liana...

86

Adicción

La posibilidad de ver los personajes del Libro de la Selva y una dificultad justa dan mucho juego.

85

Total

Una buena conversión para NES, con la misma estructura que el de Mega Drive y detalles de calidad en gráficos y animaciones.

85

Lo Mejor

• Lo bien que suena la música, basada en la banda sonora original de la película.

Lo Peor

• En ocasiones, Mowgli puede resultar un poco lento.

LO MÁS

NUEVO

MEGA MAN PORTÁTIL POR TERCERA VEZ

MEGAMAN III

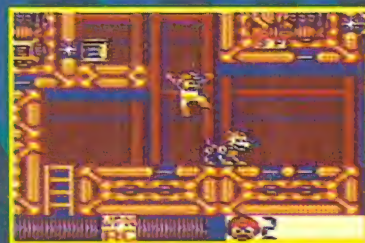
NINTENDO
GAME BOY



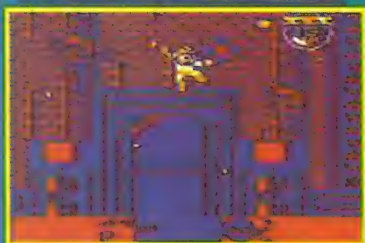
Tras su triunfal entrada en Super Nintendo, el superhombre más famoso de Capcom regresa a Game Boy para protagonizar la tercera entrega de sus aventuras en la portátil. Y como en los dos cartuchos anteriores, la tarea de Mega Man consiste en enfrentarse a un ejército de robots creados por el temible Dr. Willy.

Los elaborados planes de Willy se basan en perforar la corteza de la Tierra para extraer energía con la que alimentar a su nueva criatura metálica. Claro que Mega Man va a poner todo su empeño en impedirlo, y eso que sabe que Spark Man, Gemini Man, Snake Man y Shadow Man le están esperando. Y que cuando acabe con ellos, deberá verse las caras con Dive Man, Skull Man, Drill Man y Dust Man antes de enfrentarse a su archienemigo.

La estructura del juego es la misma que en anteriores entregas, es decir, los robots se dividen en dos grupos de cuatro, y podéis elegir en qué orden queréis enfrentaros con ellos. Por supuesto, no faltan a la cita el fiel Rush y Flip-Top, el maletín cibernético que aumenta el poder de Mega Man. Con estas ayudas y las de los objetos especiales que incrementan la energía de vuestro héroe, lo más seguro es que Willy no duerma muy tranquilo últimamente.



Como "Rush Coil", el perro de Mega Man hace las veces de resorte. Como "Rush Jet", sirve de trineo autopropulsado.



GAME BOY



▶ GAME START
PASS WORD
© CAPCOM 1992
© CAPCOM U.S.A., INC.
1992

ACCION CAPCOM Capcom

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 9

Niveles de Dificultad: 0

Continuaciones: Passwords

Megas: 2

Gráficos

El Mega Man de toda la vida se desplaza por unos escenarios variados con sprites de buen tamaño.

83

Música

La portátil de Nintendo no deja de sorprendernos, en esta ocasión gracias a unas melodías excelentes.

86

Sonido FX

Un abundante repertorio de efectos sonoros bastante cuidados, que os sorprenderán gratamente.

84

Jugabilidad

Pese a que no presenta complejidad en su control, el juego alcanza elevadas cotas de dificultad.

80

Adicción

Los forofos de Mega Man estarán deseando conectar la portátil. Para el resto, será un juego correcto.

80

Total

Capcom repite en la portátil con su personaje más emblemático, en un juego divertido con un gran aliciente: Mega Man.

82

Lo Mejor

- Acumular las armas de los secuaces del Dr. Willy cuando les derrotamos.
- Las apariciones de Rush y Flip-Top.
- Los oportunos passwords.

Lo Peor

- Quedarnos sin vidas y tener que volver al principio del nivel.



Primera tanda de enemigos

En total, son ocho los secuaces mecánicos que el Dr. Willy tiene a su servicio. Claro que Mega Man se enfrentará a ellos por turnos. En primer lugar le esperan los cuatro que os mostramos aquí, y a los que nuestro héroe ha de medir-se en el orden que elija. Cada vez que Mega Man derrote a uno, no sólo conseguirá un password, sino que el arma característica de dicho robot pasará a engrosar el arsenal de nuestro protagonista. De esta forma el emblemático superhéroe se va haciendo cada vez más fuerte y poderoso, y le cuesta menos acabar con sus rivales.



Flip-Top es el maletín cibernético del bueno del doctor Light, que aparece en escena para recargar la energía de Mega Man, lo que siempre es de agradecer.



Así de completito está el arsenal de armas y objetos de Mega Man después de vencer a los cuatro primeros robots de Willy y de obtener la ayuda de Rush.



Una vez más el prolífico Mega Man va a plantar cara al Dr Willy y a ocho de sus poderosas criaturas con la Game Boy como testigo de excepción.

El Mega Man de siempre

Capcom consiguió un pleno cuando lanzó las primeras aventuras de este singular héroe. Ahora, aunque en esta tercera entrega para Game Boy mantiene todas las cualidades de pasadas aventuras, se echa de menos una pizca de originalidad que impregne de nuevos aires el juego.

Eso sí, no faltan unas dosis de acción ni el elevado nivel de dificultad que ha acompañado siempre a Mega Man, lo que convierte a este cartucho en algo esencial para los incondicionales del personaje.

Cruela de Vil



LO MÁS

NUEVO

ENTRE BOLAS ANDA EL JUEGO

Dentro de la línea marcada por los juegos de lucha "originales", al estilo «Clay Fighters» o «Brutal», nos llega este curioso cartucho que a buen seguro no pasará desapercibido por los 16 bits de Sega. Accolade presenta un juego que básicamente es similar a cualquier "one on one" en cuanto a su desarrollo, pero que a su vez contiene suficientes detalles como para diferenciarse claramente de clásicos como «SF II» o «MK».

El aspecto más destacable de este «Ballz» es que todos sus personajes están formados por la unión de formas circulares de diferentes tamaños, lo que confiere un más que peculiar aspecto a sus protagonistas. Pero lo más importante es que cada una de estas "bolas" se mueve de forma independiente, con lo que los efectos de animación que se logran alcanzar son asombrosos (algo similar al proceso utilizado con los gráficos poligonales, sólo que en este caso utilizando formas circulares).

Por otro lado, se ha dotado al juego de una perfecta tridimensionalidad, de manera que los personajes se acercan o alejan de la pantalla en el transcurso del combate, gracias al empleo de todo tipo de zooms y rotaciones que incluso podéis controlar a vuestro gusto durante la repetición de los asaltos. Por lo demás, los combates se desarrollan con gran sentido del humor, con la utilización de variados y divertidos movimientos y el acompañamiento de un sonido pegadizo y muy apropiado.

Pero no se hable más. Ahora, vuestro único objetivo consiste en derrotar a cada uno de los ocho extravagantes protagonistas (en el número de asaltos que vosotros mismos elijáis) y deshacerlos en mil pedazos... mejor dicho, en mil "canicas".

SEGA
MEGA DRIVE





Gráficamente, «Ballz» es todo un lujo. El efecto de profundidad es sorprendente, con todo tipo de zooms, rotaciones y acercamientos que permiten ver imágenes como esta.

Cada personaje posee su propio estilo de lucha, repleto de movimientos variados, divertidos y absolutamente sencillos de ejecutar. La jugabilidad es uno de los puntos fuertes de «Ballz».



Accolade presenta el cartucho ideal para demostrar que los juegos de lucha no están reñidos con el sentido del humor.



Se agradecen las nuevas ideas

Siempre que alguna compañía trata de innovar (máxime en un género tan conservador como la lucha) es de agradecer. Y si además el resultado final es de notable calidad, con más razón. Es el caso de «Ballz», una auténtica virguería gráfica realizada con más imaginación que medios. Quizá el desarrollo pueda resultar cansino a largo plazo, pero el gran sentido del humor que rezuma todo el juego y la frescura de su realización aseguran buenos ratos de diversión.



Lolocop



MEGA DRIVE



LUCHA ACCOLADE P.F. Magic

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 8 luchadores

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 5

Megas: 16

Gráficos

Las animaciones y el efecto 3-D son sobresalientes. Los escenarios, algo más discretos.

88

Música

Embarullada y extraña, pero muy apropiada para el tono humorístico que destila todo el juego.

82

Sonido FX

Todo un repertorio de mezclas rarísimas, gritos y diversos sonidos. Cuando menos, curioso.

84

Jugabilidad

El control de los personajes es sencillo y divertido a la vez. No ofrece ningún tipo de problemas.

85

Adicción

Un juego de lucha para dos jugadores siempre es adictivo, aunque esta vez le falte algo más de variedad.

82

Total

Un juego que supone toda una innovación gráfica, que completa con buenas ideas y un excelente sentido del humor.

84

Lo Mejor

• Sin duda, todo el apartado gráfico.

Lo Peor

• El desarrollo de los combates no es precisamente el de «SF II».

LO MÁS

NUEVO



A LA CAZA DEL GATO

Si lo normal es ver cómo los gatos persiguen a los pobres ratones, tanto en la vida real como en la ficción, gracias a este cartucho los pequeños roedores van a tomarse un merecido descanso y a vengarse de los malos ratos que les han hecho pasar los mininos. El personaje central de este juego se llama Itchy, y se trata de un ratón de lo más espabilado que tiene un solo objetivo: hacerle la vida imposible a Scratchy, el gato de turno. Probablemente sus nombres os suenen, pues ellos protagonizaban los dibujos animados que aparecían en la serie «The Simpsons», y lo hacían con tanto acierto que se han ganado a pulso su propia aventura.

La base de la misma son las plataformas, y valiéndose de ellas Itchy podrá atravesar las nueve fases que componen el cartucho. Cada una es una parodia de una famosa película perteneciente a un género diferente, de tal modo que Itchy va a desplazarse por la Prehistoria, el salvaje Oeste, el interior de una fábrica o el fondo del mar. Eso sí, irá armado hasta los dientes, ya que si bien su principal defensa contra cualquier enemigo (y no son pocos, precisamente) es un mazazo bien dado, cuenta con un extenso arsenal que abarca desde lanzallamas y bazokas hasta contundentes mazas medievales.

Pero claro, hay que tener en cuenta que su gran enemigo no es otro que el gato Scratchy, y ya sabéis cómo se las gastan estos «inocentes mininos». Así, no conforme con aguardarle pacientemente al final de cada fase, va a aparecer por sorpresa en diversas ocasiones para intentar dar a Itchy su merecido y, de paso, salvar una de sus nueve vidas. Que lo consiga o no ya depende de vosotros, y de vuestra habilidad a la hora de que el ratón se desplace con la mayor agilidad a lo largo de este divertido cartucho.



Scratchy aparecerá al final de cada fase a bordo de un gigantesco ingenio mecánico. Os tocará derrotarle.



Cada fase se ha creado emulando, incluso en el nombre, a famosas películas de la historia del cine.



Armas de ratón

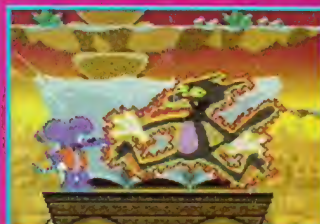
Aunque el arma principal de Itchy es un mazo de madera, podrá utilizar un variado repertorio de instrumentos contra Scratchy. Aquí os mostramos seis, pero encontraréis muchos más. Palabra.



Por una vez, y sin que sirva de precedente, el "inocente" ratoncito va a convertirse en perseguidor implacable del gato.



Duro con él



Con su variado arsenal, Itchy se enfrentará a Scratchy cada vez que éste asome el hocico por la pantalla. Dependiendo del arma que utilice el protagonista, el infeliz minino sufrirá diversos ataques. Son muchos, pero para que os hagáis una idea aquí hay tres.

Animales "salvajes"

Los ídolos de Bart y Lisa Simpson, Itchy y Scratchy, protagonizan un cartucho de plataformas curioso en lo que se refiere a los papeles de los protagonistas. La originalidad radica en que es el ratón quien descarga su adrenalina en el minino, al que resta vidas de formas algo "fuertes".

Por lo demás, este cartucho se limita a presentar las plataformas que hemos visto cientos de veces, eso sí, dentro de una realización técnica bastante correcta. Con un desarrollo tan simple, divertirá a los aficionados a este tipo de juegos y a los seguidores de la serie «The Simpson», pero no aportará nada nuevo al resto.

Cruela de Vil



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS ACCLAIM Bits

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 9

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 0

Megas: 8

Gráficos

Escenarios en la línea de los dibujos de Groening. Se echa de menos un mayor repertorio de movimientos.

80

Música

Las melodías se adecúan correctamente a la ambientación de cada fase y se escuchan con agrado.

80

Sonido FX

El amplio repertorio de armas se corresponde con los efectos adecuados a cada una de ellas.

79

Jugabilidad

Con la dificultad habitual de los juegos de plataformas, puede liar un poco contar con un arsenal tan amplio.

80

Adicción

Con siete fases ambientadas en escenarios diferentes, la baza principal son los protagonistas.

80

Total

Las estrellas de los dibujos animados favoritos de Bart y Lisa Simpson realizan un buen intento de convertirse también en vuestros ídolos.

80

Lo Mejor

- Las divertidas y espectaculares formas de morir que tiene Scratchy.
- Que cada fase esté ambientada en un escenario "de película".

Lo Peor

- Quitando las muertes ya mencionadas, el juego no es demasiado original.

LO M A S

NUEVO

BALONCESTO MUY PERSONAL

Barkley

SHUT & JAM

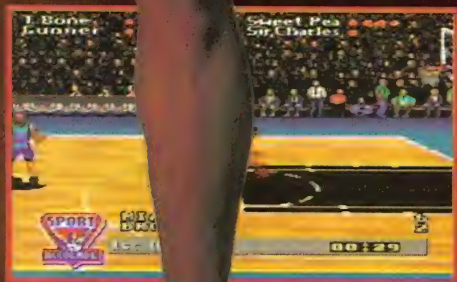
MINUTENOS
SUPER NINTENDO

Tras los intensos play-offs por el anillo de campeón de la NBA (este año tampoco ha podido ser), Sir Charles ha decidido organizar unos partidillos dos contra dos con sus colegas de playground ahora que llega el buen tiempo y se puede jugar en la calle. Dieciséis participantes componen esta pandilla de locos por el basket, cada uno de ellos con unas características de juego diferentes que, como orientación previa, podrás visionar antes de seleccionar los componentes de tu equipo.

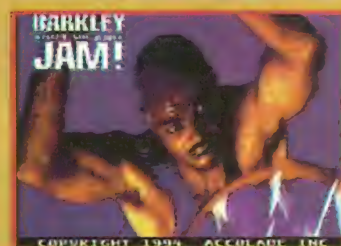
Bueno, mejor dicho, de vuestros equipos, pues hasta cuatro participantes tendrán la posibilidad de disfrutar de unas jugadas espectaculares y contundentes al estilo de Sir Charles, entre otras cosas gracias al empleo del sistema turbo potenciador. Su mano se deja notar especialmente en la intensidad defensiva que muestran los jugadores, incluyendo lances al límite del asesinato a codazo armado.

En cuanto a los escenarios, ocho canchas distintas, correspondientes a otras tantas ciudades norteamericanas, serán testigo de los vuelos del "Gordo" y compañía. Podréis elegir la que queráis, siempre que os decidáis por un partido aislado o por las series (al mejor de cinco o siete partidos). Si por el contrario optáis por el Modo Competición, haréis un recorrido por todas las sedes hasta llegar a Phoenix, escenario final con el equipo de Sir Charles como potente adversario. Y por supuesto, tras cada victoria obtendréis el password correspondiente.

Con todas estas cualidades va a ser muy difícil que junto a «Barkley Shut up and Jam» os aburráis este verano. Eso sí, entre partido y partido tomaos un buen refresco.



SUPER NINTENDO



DEPORTIVO ACCOLADE Accolade

Nº jugadores: De 1 a 4

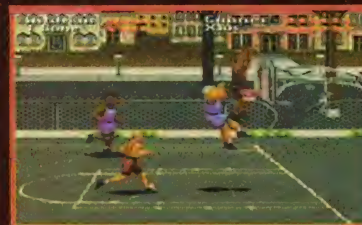
Vidas: 1

Nº de fases: 8

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 12

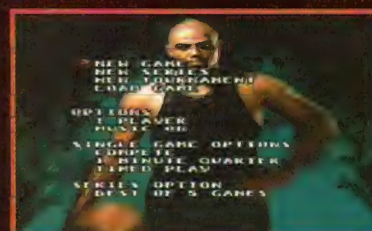


La espectacularidad de que hace gala el señor Barkley en las pistas NBA está muy presente, tanto por él como por sus amigos de playground. Este mate-bailarina es buena muestra.

Pero no sólo mates podrás realizar con «Barkley Shut up and Jam». Los tiros de dos y tres puntos, como buen juego de baloncesto, también tienen su importancia en el cartucho.



Al actual número uno del basket mundial, Charles Barkley, no se le caen los anillos por jugar en una cancha callejera con sus "colegas" de toda la vida. Y ahora, tú puedes ser uno de ellos.



Un scroll descoordinado

Un cartucho con el nombre de Barkley como gancho comercial y garantía de calidad no puede presentar fallos tan influyentes en la mecánica del juego y su visualización como el que aquí aparece. El scroll, cuando se realizan pases largos, va mas lento que el balón, con lo que éste llega a desaparecer de la pantalla para volverse a mostrar en la otra canasta con la jugada ya resuelta.

Aparte de esto, algunos de los espectaculares movimientos resultan un tanto bruscos, debido quizá a la falta de animaciones intermedias. Eso sí, la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos, los passwords y el hecho de jugar con una estrella de la NBA son aspectos positivos que elevan la calidad de este programa.

Boke



Gráficos

El scroll "súper lento" y los bruscos movimientos de los sprites se compensan con la variedad de canchas.

78

Música

Puede mantenerse durante el desarrollo del partido. Muy "funky" y adecuada para jugar al baloncesto.

85

Sonido FX

Las exclamaciones digitalizadas de Sir Charles son ideales, pues ayudan a motivarse.

83

Jugabilidad

Tiene un fácil manejo con el pad gracias a la simplificación de botones que influyen en el juego.

82

Adicción

Pese a los cuatro jugadores simultáneos, sólo tendrá un gran interés para los fans de Barkley.

78

Total

Un nuevo juego de baloncesto dos contra dos de gran espectacularidad, pero con grandes deficiencias técnicas.

80

Lo Mejor

- Las voces digitalizadas del "gordo".
- Las ocho pistas de juego diferentes.

Lo Peor

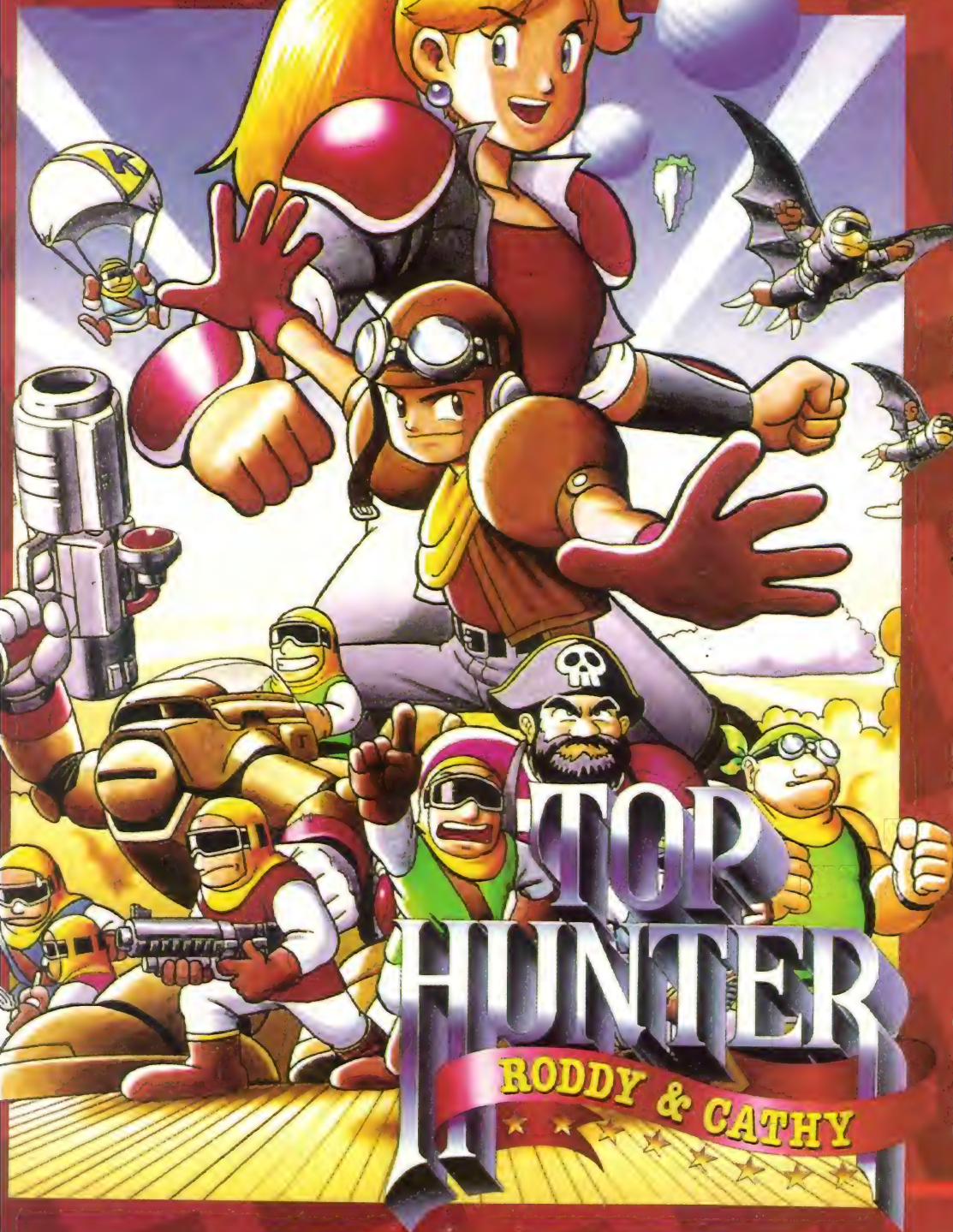
- Ese scroll "súper lento" que se queda por detrás de la acción.
- La falta de animaciones en algunos movimientos de los personajes.

LO M A S

NUEVO

NEO GEO

LA PAREJA
DEL ESPACIO



Los colonos espaciales se encuentran ante una terrible amenaza. Unos piratas muy malos conocidos como Klaptons están saqueando las caravanas de cargueros espaciales con destino a las colonias. Pero ahí están dos intrépidos cazarrecompensas, Roddy y Cathy, para impedirlo. Ésta es la trama argumental de «Top Hunter», un arcade beat'em up que aumenta la variada gama de diversión que ofrece Neo Geo.

El juego está dividido en cuatro planetas, que a su vez cuentan con tres zonas distintas. En cada uno de ellos se encuentra un espectacular jefe "fin de planeta", al que llegaréis tras sortear innumerables Klaptons. Estos malvados esbirros del Capitán Klapton tienen armas tan sofisticadas como robots, disparadores de plasma o ingenios voladores. Una vez consigáis acabar con los cuatro jefes de los planetas, llegará el combate final con el propio Capitán.

Pero Roddy y Cathy no tienen miedo a estos peligros, pues su arsenal se encuentra bien repleto de armas. Además de lanzar sus puños a gran distancia, cuentan con golpes especiales de comprobada efectividad, y con unos ítems que obtendréis al tirar de determinadas anillas. Por si fuera poco, el reloj también juega un papel importante, pues cada zona tiene un tiempo límite.

Y si no podéis completarla uno solo, nada mejor que compartir la aventura con otro compañero, posibilidad que os ofrece la opción de dos jugadores simultáneos. De este modo, ambos os encontraréis con la mejor recompensa que os podáis imaginar: un estupendo rato de diversión.



En algunas de las fases podéis encontrar zonas de bonus escondidas en cuevas o agujeros. Descubridlas y podéis conducir unos patinetes con gran capacidad de salto.

Un arcade con mucho juego

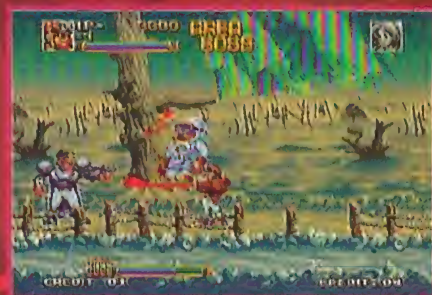
La compañía SNK se ha acordado de los arcade beat'em up. A una calidad gráfica desbordante de colorido y nitidez, con multiple scroll y profundidad de campo (el juego se desarrolla en dos bandas), han unido una jugabilidad a prueba de mandos y jugones, con gran variedad de movimientos y golpes especiales en ambos personajes. El resultado es un programa que engancha desde la primera partida y con el que te diviertes, tanto por las sorpresas que depara como por el sentido del humor que sabe reflejar en sus acciones.

Boke



Golpes muy especiales

Un juego basado en la capacidad de lucha de sus protagonistas no podía tener mejor conjunto de movimientos y golpes especiales en ambos personajes. Además, todos son de fácil ejecución y muy espectaculares.



Por una vez, SNK se aleja de sus habituales juegos de lucha para presentar un brillante beat'em up.



NEO GEO



ARCADE
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Nº de fases: 12

Niveles de Dificultad: 4

Continuaciones: 3

Megas: 110

Gráficos

Los sprites tienen mil y un movimientos distintos. Y en cuanto a los escenarios, hablan por sí mismos.

92

Música

Sin excesivas pretensiones, suena acompañando el desarrollo del juego. Audible en todo momento.

89

Sonido FX

Cada golpe especial tiene su sonido concreto. Bastante claros y diferenciados entre sí.

90

Jugabilidad

Tanto Roddy como Cathy tienen un buen conjunto de golpes y su ejecución no ofrece problemas.

93

Adicción

Según avances alucinarás con nuevos enemigos y paisajes, que te harán pegarte a la consola.

91

Total

El cuidado de todos los aspectos culmina en un excelente arcade beat'em up de gráficos muy bellos y diversión asegurada.

92

Lo Mejor

• La definición, colorido y variedad de los gráficos.

Lo Peor

• El precio de este cartucho.

LO MÁS
NUEVO

SEGA
MEGA DRIVE



Dependiendo del enemigo, tu mercenario tendrá que utilizar un arma u otra, sin olvidarse de vigilar las municiones.



El mapa es fundamental para moverse por los complicados y enormes laberintos que componen cada misión del juego.

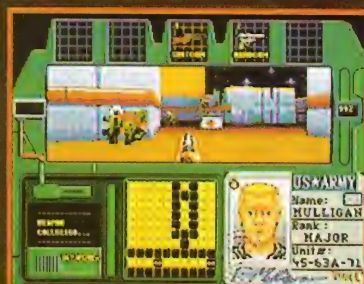
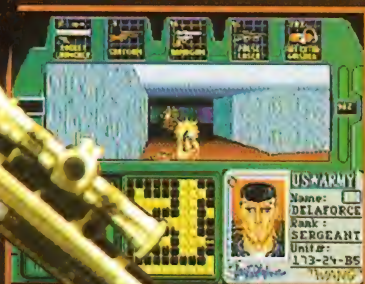
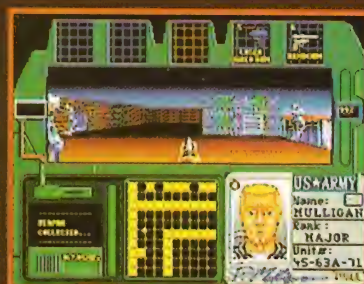
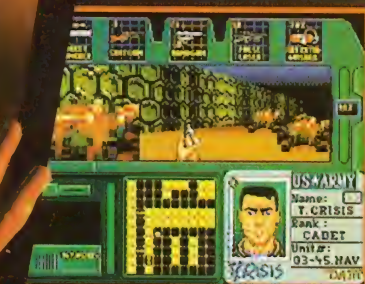
ZERO tolerance

ACCIÓN EN TRES DIMENSIONES

Si reúnes un grupo de mercenarios de aspecto rudo, te haces con un arsenal propio de unas fuerzas especiales y buscas algún rincón conflictivo lleno de enemigos dispuestos a caer ante tus armas, podrás dar rienda suelta a todas esas ganas de acción que llevas dentro. Claro que desfogarse no siempre es fácil, sobre todo si además quieres hacerlo pistola en ristre. O por lo menos, no es fácil sin tener «Zero Tolerance».

Y es que Accolade ha conjugado en este cartucho las características más apropiadas para disfrutar a tope de una buena descarga de adrenalina. Para empezar, la perspectiva subjetiva del juego mantiene siempre alta la tensión, al no saber en qué momento puede aparecer un enemigo ni dónde lo va a hacer. Además, los escenarios varían desde el interior de una estación espacial plagada de alienígenas hasta una ciudad futurista con enemigos robots. Y todo perfectamente definido y matizado con unos gráficos tridimensionales, que apoyan y aumentan el realismo de la aventura. Si a esto le unimos mapeados enrevesados y largos, multitud de armas y objetos y un sonido espeluznante, tenemos como resultado un juego en el que, por encima de todo, prima la acción y la jugabilidad.

¡Ah!, se nos olvidaba hablar del último invento de Accolade, consistente en un cable que une dos Mega Drive que tengan «Zero Tolerance», para que dos jugadores simultáneos puedan repartir plomo a diestro y siniestro. Por supuesto, viene incluido con el cartucho.





ACCIÓN ACCOLADE Accolade

Nº jugadores: 1

Vidas: 1 ó 2

Nº de fases: 3 misiones

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: 0

Megas: 8

Gráficos

Posee unos buenos gráficos tridimensionales, aunque de cerca se pixelan excesivamente.

86

Música

Poca música hemos podido escuchar en este cartucho. El protagonismo se lo lleva todo el sonido FX.

80

Sonido FX

Los disparos, los sonidos de los enemigos, todo en general crea un atmósfera cargada de suspense.

87

Jugabilidad

Fácil de jugar, rápido y muy divertido. Lo único negativo es el lento sistema de selección de arma.

85

Adicción

No es difícil engancharse a un juego en el que lo más importante es no dejar enemigo sano.

85

Total

Accolade nos presenta un juego rápido y atractivo, basado en una buena perspectiva y en la fuerza de la acción.

84

Lo Mejor

- Los amplios mapeados.
- Una atmósfera cargada de peligros y pletórica de acción.

Lo Peor

- Es poco complicado, salvo el hecho de vigilar el mapa y cuidar la munición.
- Algunos pueden opinar que es excesivamente agresivo.



Una cosa se puede asegurar de «Zero Tolerance»: con él, no tendrás un solo momento de respiro.

De gatillo fácil

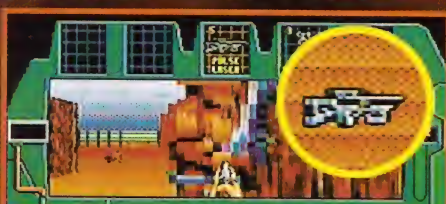
Este «Zero Tolerance» se basa en los mismos parámetros que han hecho de «Doom» el juego de ordenador del año. La atracción que provoca este tipo de programas procede de la rapidez con que se suceden las situaciones y de lo fácil que es dejarse llevar por la acción.

Multitud de enemigos y armas hacen que este cartucho sea ideal para los jugadores de gatillo fácil, aunque también deja espacio para la estrategia. Una estrategia, eso sí, minimizada por el sobrecogedor sonido de los disparos y la arrolladora acción que puede llegar a desplegarse.

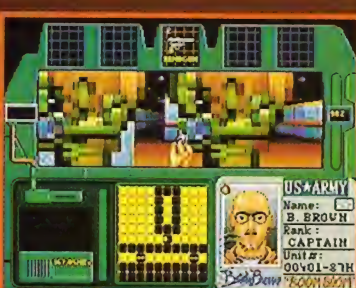
Teniente Ripley



Mejor armado que Rambo



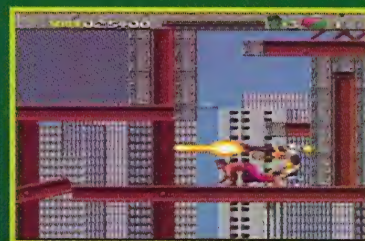
Tener un ejército mercenario supone contar con un almacén bastante repleto. Para empezar, unos cuantos fusiles y alguna que otra pistola. Luego están los lanzallamas, infrarrojos, láser... Por supuesto, el resto del equipo es también importante. Una buena linterna para alumbrar esquinas oscuras, un extintor y el botiquín. Claro que si te quedas sin municiones, siempre puedes emplear los puños.



LO MÁS

NUEVO

NINTENDO
SUPER NINTENDO



En ciertos momentos Hulk sufre momentáneos ataques de furia, provocados por un bajón repentino de su barra de energía, que sirven para avisaros de que su fuerza se está agotando.



EL INCREÍBLE HOMBRE VERDE

Con dos meses de retraso respecto a las demás versiones, llega «The Incredible Hulk» para Super Nintendo, con un formato y desarrollo prácticamente idénticos a la versión de Mega Drive. Tomando como base la peculiar historia de este veterano héroe de Marvel, US Gold presenta un clásico juego de plataformas y acción con unas fases muy largas, en las que la dificultad radica más en su desarrollo laberíntico que impide encontrar las salidas con facilidad, que en derrotar a los enemigos.

Para solucionar el primer problema, debéis combinar buenas dosis de paciencia, memoria y lógica (tres virtudes de las que curiosamente carecía nuestro amigo Hulk en sus aventuras de cómic). En todo caso, debéis tener mucho cuidado de que vuestra barra de energía no descienda demasiado, pues entonces dejarán de tener efecto los rayos gamma y el fortachón verde se convertirá en el enclenque Bruce Banner, que se limita a huir de los enemigos sin tener ninguna posibilidad de golpearles.

Las cinco fases del juego se encuadran en los lugares más dispares, confundiendo espacio y tiempo, y en ellas podéis hallar algunas cápsulas que os permiten aumentar vuestra barra de energía hasta transformaros en Super-Masa (con más fuerza de lo normal) o, si lo preferís, convertiros momentáneamente en Banner para poder introducirlos en lugares inaccesibles a la enorme humanidad de Hulk. El objetivo primordial consiste en ir derrotando uno a uno a los enemigos de Hulk (los clásicos Rhinos, Abominable, Tyrannus...) hasta llegar a la batalla final. Si es que antes no os habéis perdido en algún laberinto, claro.

Pero lo que más os llamará la atención es que nuestro amigo Hulk no es tan increíble, al menos en lo que a dar golpes se refiere. La enorme y poderosa Masa que destrozaba a sus enemigos de mil formas diferentes en un abrir y cerrar de ojos, se limita en este cartucho a dar bofetadas y cabezazos, para acabar con ellos en el mismo tiempo y de la misma forma que cualquier otro protagonista de un beat' em up. Sólo como Super Masa podréis reconocer al Increíble Hulk.

The incredible HULK





La Masa va a emplear toda su fuerza en moverse a lo largo de un extenso recorrido lleno de plataformas.



Un Hulk venido a menos

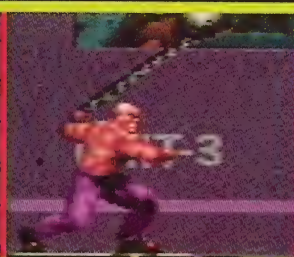
Los buenos fans de las aventuras de Marvel nos debemos sentir algo decepcionados con este cartucho, ya que apenas recoge el espíritu del cómic. En vez de ofrecernos un espectáculo de furia y acción, US Gold nos embarca en una aventura plataforma con un desarrollo laberíntico como mayor aliciente. El juego tiene su gracia y algunos aspectos gráficos son destacables, pero de alguien que se hace llamar «El Increíble Hulk» siempre se espera algo más.



Boke

Los Súper-villanos

US Gold sí se ha basado en el cómic a la hora de introducir a los enemigos de final de fase. Son los archiconocidos villanos de sus aventuras de la Marvel, Rhino, Tyrannus, The Leader y demás.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS U.S. GOLD Probe

Nº jugadores: 1

Vidas: 3

Nº de fases: 5

Niveles de Dificultad: 3

Continuaciones: 2

Megas: 16

Gráficos

Probablemente, el apartado más destacable. El tamaño de Hulk y algunos decorados son lo mejor.

82

Música

Una melodía comercial, bien elegida, pero que a lo largo del juego llega a cansar bastante.

80

Sonido FX

El sonido es contundente, pero no hay variedad y no sorprende en ningún momento.

79

Jugabilidad

La mecánica del juego es muy sencilla y sólo amplía su dificultad con las fases laberínticas.

80

Adicción

El juego se hace monótono desde un principio. Tiene el interés de encontrar las salidas, pero poco más.

78

Total

Un juego que en ningún momento consigue llenar, pese a contar con buenos detalles técnicos y un personaje de lujo.

79

Lo Mejor

- El tamaño y algunos movimientos de Hulk.
- Tampoco están nada mal determinados decorados.

Lo Peor

- El desarrollo del juego decepciona bastante y llega a hacerse muy monótono.

LO M A S

NUEVO

**MI TENNIS
SUPER NINTENDO**

**VELOCIDAD
A LA AMERICANA**

Mansell's Indy Car Series

El campeón del mundo de automovilismo, Nigel Mansell, se ha convertido en un habitual del mundillo consolero. Tras presentarnos su manera de entender la Fórmula Uno, vuelve a la dieciséis bits de Nintendo con otro cartucho cargado de intensidad y velocidad. Pero en esta ocasión se ha pasado a la modalidad norteamericana de carreras de coches, la Fórmula Indy.

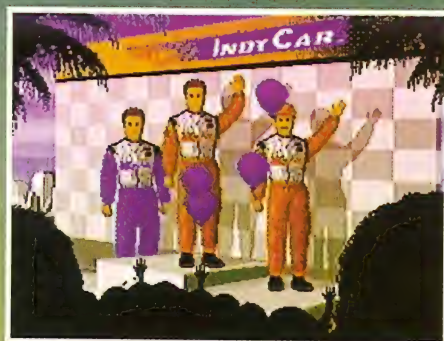
Los quince circuitos que componen la temporada combinan distintos tipos de trazados, desde los tradicionales, pasando por los ovales, hasta los de máxima velocidad, a los que son tan aficionados los corredores norteamericanos y el público en general. Respecto a los monoplazas, su conducción se puede realizar en modo arcade, de mayor facilidad en los adelantamientos y en el trazado de las curvas, o en modo simulación, en el que

vuestro vehículo se torna bastante más real, con el consiguiente aumento de la suavidad del volante y un mayor peligro a la hora de salirse de la pista.

En el mismo modo simulación podéis poner a prueba vuestros conocimientos de mecánica, ya que tenéis la oportunidad de modificar distintos componentes de vuestro Fórmula Indy, como los frenos, textura de rueda, dureza de la suspensión y alerones. Además, «Mansell's Indy Car Series» incluye una opción de dos jugadores simultáneos, de tal manera que podéis competir frente a otro jugador o bien tener como rival a la computadora.

Y para no faltar a la costumbre de este maestro de la conducción, antes de cada carrera os ofrece su asesoramiento acerca del circuito. Un detalle más que añadir a este «Mansell's Indy Car Series», con el que la velocidad sobre cuatro ruedas y vuestra destreza vuelven a ser protagonistas en Super Nintendo.





Las animaciones que aparecen en distintos momentos del juego, como en el podium de vencedores, son graciosas, pero poco más.



En el modo de juego arcade será fácil que os clasifiquéis en los primeros puestos, sobre todo en las carreras iniciales de la temporada.



Cuestión de realismo

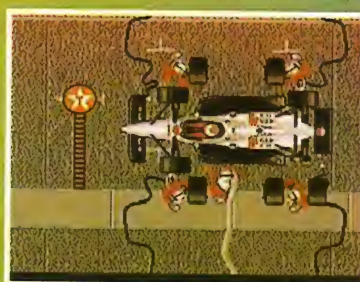
Las comparaciones entre este cartucho y «Nigel Mansell World Championship», aparecido hace unos meses, son inevitables, sobre todo si tenemos en cuenta que el maestro de los circuitos ha prestado su prestigioso nombre a ambos juegos. Una comparación de la que no sale muy bien parado el presente programa, por una cuestión primordial: la sensación de velocidad.

«Mansell's Indy Car Series» es veloz, es cierto, pero le falta algo para que realmente sintamos esa sensación. Eso sí, a su favor presenta la opción de dos jugadores simultáneos, que resulta sumamente divertida.

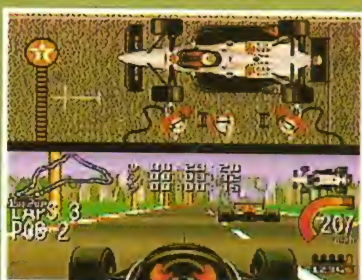


Boke

El campeón británico Nigel Mansell ha sustituido su Fórmula 1 por la velocidad pura y el espectáculo de un bólido de Fórmula Indy.



La opción de dos jugadores simultáneos es el mejor aliciente de «Mansell's Indy Car Series». No pierde nada de velocidad y la diversión está asegurada.



SUPER NINTENDO



SIMULADOR NINTENDO Acclaim

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 15

Niveles de Dificultad: 2

Continuaciones: Passwords

Megas: 16

Gráficos

Perspectiva subjetiva de unos circuitos que presentan pocas diferencias entre sí.

79

Música

Los temas musicales no interfieren en el ocurrir de las carreras, quedándose en un buen segundo plano.

80

Sonido FX

No han estado acertados a la hora de reflejar el sonido motor, el chirrido de ruedas o los golpes del monoplaza.

76

Jugabilidad

El modo arcade se deja jugar; y el simulador, aunque es más difícil, se acerca más a la realidad.

78

Adicción

Para los aficionados a los simuladores de carreras, la sensación de velocidad les parecerá escasa.

74

Total

Un programa jugable, pero con ciertos aspectos fundamentales, sobre todo la falta de velocidad, que reducen su nivel.

76

Lo Mejor

• La posibilidad de dos jugadores simultáneos.

Lo Peor

• Los efectos de sonido.

LO MÁS

NUEVO



El planeta SR388 está compuesto por pasadizos subterráneos dispuestos en forma de laberinto. En cualquier rincón puede ocultarse un Metroid.



NINTENDO
GAME BOY

EN EL PLANETA PERDIDO

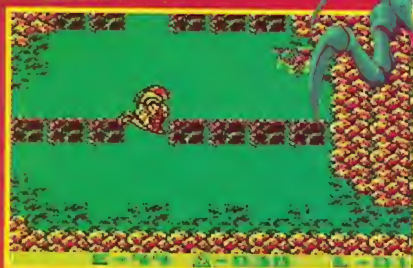
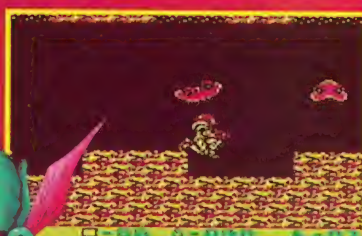
RETURN OF SAMUS

La primera aparición de Samus Aran y los Metroides tuvo lugar en un cartucho para NES hace unos diez años. Posteriormente, en el 91, se programó una segunda parte, esta vez para Game Boy, con el subtítulo de "Return of Samus", y ya en el 94 se lanzó la tercera entrega para Super Nintendo bajo el nombre de «Super Metroid». Sin embargo, la segunda parte, la de Game Boy, no ha visto la luz en nuestro país hasta ahora. Vamos, que si en el juego de Super Nintendo Samus tenía que salvar al último metroide, en éste tiene que destruirlos a todos menos al que luego tendrá que rescatar.

Así las cosas, nuestra ágil guerrera aterriza en SR388 armada con su potente traje y un completo arsenal para cumplir su misión sin tardanza. Frente a ella se abre un mundo subterráneo creado a base de galerías lóbregas, y habitado por criaturas agresivas y bastante peligrosas. Allí, Samus debe localizar y destruir 40 metroides, teniendo en cuenta que puede aumentar su potencial de ataque y defensa añadiendo a su traje nuevas armas, escudos y habilidades.

La prioridad es que aprenda a orientarse y sepa volver a tiempo al punto donde puede salvar la partida. En cualquier caso, la aventura puede hacerse interminable, y no cabe duda que para completarla va a necesitar algo más que habilidad y suerte.





Samus Aran llega al fin en formato portátil para confirmar que se defiende en todos los terrenos.



Arriba tenéis los dos ítems que recargan la vida y los misiles de Samus. Abajo, el punto de salvar partidas.



La espera mereció la pena

Sus gráficos no son espectaculares, sus escenarios no son variados... pero no importa, «Metroid II» es de esos juegos que basan su éxito en un argumento atractivo y en una adicción impresionante. No necesitan demasiados alardes técnicos para convertirse en geniales.

Agilidad y tamaño del personaje, suavidad del scroll, una oportuna banda sonora y la complejidad del mapeado son las bazas por las que apuesta con resultados excepcionales. De este modo, acción, paciencia, imaginación e inteligencia se combinan para ofrecer un cartucho que nadie debería perderse.

Teniente Ripley



Preparada para la lucha



BOMBAS: Al hacerse bola, Samus podrá dejar caer estas pequeñas bombas en cualquier lugar donde se encuentre.



ICE BEAM: Congelará a cualquier enemigo, permitiendo que Samus lo utilice como si fuera una plataforma.

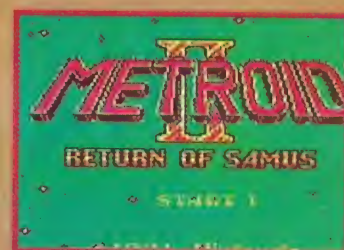
MISILES: Este contenedor permite transportar diez misiles más. Son imprescindibles para abrir puertas y abatir metroides.



SPID BALL: Convertida en bola pegajosa, Samus podrá desplazarse por paredes y techos desafiando la gravedad.



GAME BOY



AVENTURA NINTENDO Nintendo

Nº jugadores: 1

Vidas: 1

Nº de fases: 1 mundo

Niveles de Dificultad: 1

Continuaciones: Grabar

Megas: 2

Gráficos

Samus es grande y ágil, el scroll muy suave y el ambiente perfecto. Eso sí, es poco espectacular.

85

Música

Mezclada con los efectos sonoros, crea un ambiente que sube la tensión en el momento adecuado.

86

Sonido FX

Cada enemigo, cada gesto, cada acción se acompaña de su correspondiente y efectista sonido.

86

Jugabilidad

Pese a sus múltiples habilidades, Samus es muy manejable. No divertirse con él es casi imposible.

90

Adicción

Es el punto fuerte de un cartucho que apuesta por la duración y la fuerza con que atrae al jugador.

92

Total

Un juego que va ganando en interés y fuerza, según se avanza y se descubren nuevas habilidades y laberintos.

88

Lo Mejor

- Su larguísimo mapeado.
- El completo y manejable personaje.
- La pila, con su posibilidad de salvar tres partidas.

Lo Peor

- Se echa en falta un mapa que poder consultar.

LO MÁS

NUEVO

NEO GEO

LOS MEJORES LUCHADORES DE LA HISTORIA

World Heroes 2 Jet

De nuevo, una interesante entrega de SNK. Y de nuevo, un juego de lucha al más puro estilo de la compañía japonesa. «World Heroes 2 Jet» es la tercera parte de una serie que comenzó hace un par de años con el lanzamiento de «World Heroes», un juego de lucha «one-on-one» que se distinguía por el diseño al más puro estilo «manga» de sus personajes, y por un argumento que reunía en un mismo torneo a los mejores luchadores procedentes de distintas épocas y lugares de la historia. Tras una segunda parte muy brillante, que aumentó el número de luchadores hasta 14 (todo un récord hace un año), y el de megas hasta 148 (ídem), llega este «WH 2 Jet» que viene a rizar el rizo, al contener más megas y más luchadores. Y es que SNK ha elevado la memoria hasta 178 megas, y además ha introducido a dos nuevos invitados para unirse a los 14 ya conocidos.

Como segunda novedad, SNK presenta un curioso y original torneo, en el que el luchador elegido se enfrenta a sus rivales a un solo asalto en grupos de 3 en 3, con la imperiosa necesidad de ganar al menos a dos de ellos para pasar al siguiente día de competición. Así, hasta alcanzar unas más que curiosas finales llenas de sorpresas. En este modo de juego los combates tienen lugar en diferentes ciudades (los decorados son fantásticos) y van precedidos de una presentación breve, pero muy correcta.

Por lo demás, «WH 2 Jet» recoge los mismos escenarios y personajes que ya estuvieron presentes en su antecesor, dotados de un excelente y espectacular repertorio de golpes, eso sí, pero con muy pocas novedades que llevarse a la boca.





Broken

El viejo oficial de las SS hecho a base de tuercas y muelles, pero con muchos recursos.



J. Carn

Un auténtico tirano nacido en Mongolia dispuesto a doblegar a todos sus rivales.



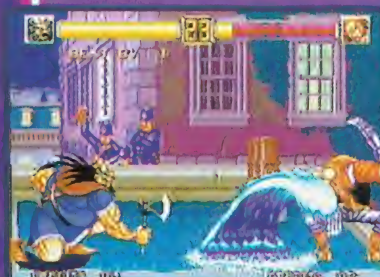
Dragon

El sucesor de Bruce Lee en las películas de Kárate chinas. Toda una estrella del cine.



Erik

Sólo un vikingo sueco es capaz de descargar tanta agresividad en un único combate.



Fuuma

Nacido en Japón, pero de ascendencia austro-húngara. Rival a muerte de Hanzou.



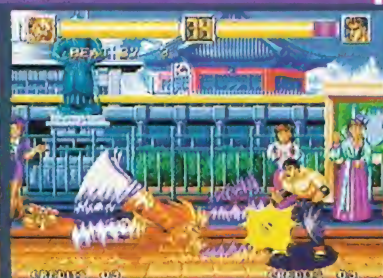
Hanzou

Maestro Ninja en su ciudad natal en Japón, y ganador absoluto del anterior torneo.



Jack

Uno de los nuevos luchadores. Un salvaje punkie de la Gran Bretaña y psicópata mortal.



Janne

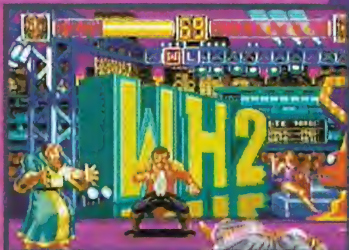
La bella Janne regresa de su Francia Medieval para demostrar que aún sigue en plena forma.



LO MÁS

NUEVO

Torneo de Titanes

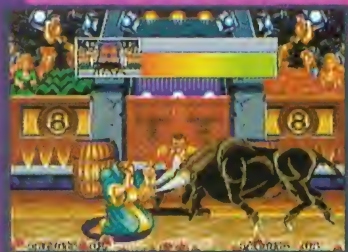


SNK ha introducido una nueva forma de desarrollar el clásico torneo. Se trata de una competición en cinco días, en la que el luchador se enfrenta a sus rivales de tres en tres, a un solo asalto, y en diferentes ciudades del mundo. Cuando menos, original.



Cuando disputéis un combate para dos jugadores, podéis elegir el tipo de estrategia que consideréis más adecuado para vuestro luchador.

Bonus a la española

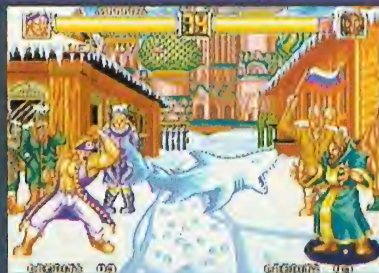
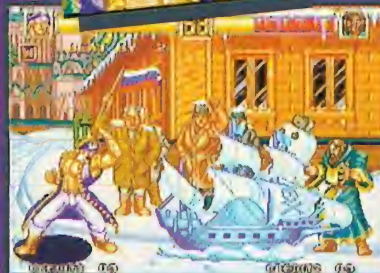


De esta forma tan "torera" han enfocado los chicos de SNK los bonus de este juego. Se trata de demostrar cuál es vuestra fuerza frente a un auténtico toro de lidia, antes de que éste os mande a varios kilómetros de distancia de una salvaje cornada.



C. Kidd

El viejo marinero llega al torneo harto de ron, pero aun así es un luchador peligroso.



Mudman

No podía faltar el hechicero de la tribu de los majaras, para volver locos a todos sus rivales.



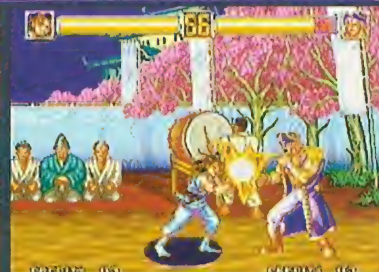
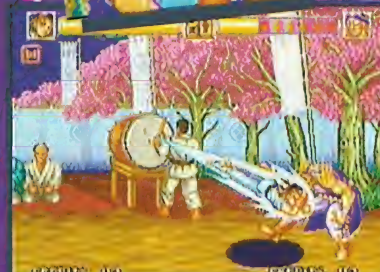
Rasputin

Todavía no ha superado la canción de Boney M y está más tarumba que en la anterior ocasión.



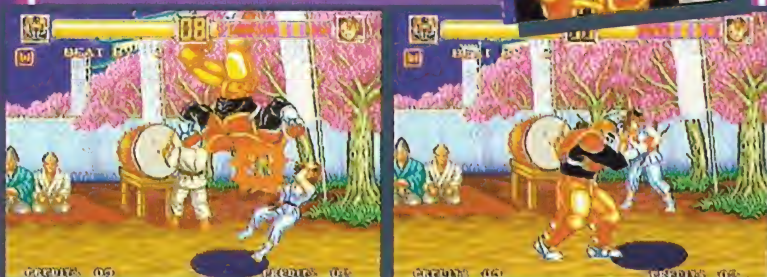
Ryoko

Esta joven japonesa con cara de niña pero con muy malas pulgas quiere demostrar su valía.



J. Maximum

Todavía le están buscando por su última carnicería en un partido. Es J. Maximun.



Muscle Power

Directamente llegado del Wrestling americano, viene dispuesto a tronchar huesos y vértebras.



Ryofu

El otro nuevo invitado del torneo proviene de China y promete ser un luchador de primera.



Shura

De nuevo el representante thailandés con su estilo de lucha Kickboxing, y más en forma.



Una nueva edición de este gran torneo de lucha llega a Neo Geo.



Un gran juego, pero con pocas novedades

Sin duda, «WH2 Jet» es un juego muy bueno, en la línea de los grandes arcades de lucha de SNK. Sin embargo, esta secuela tiene el problema de parecerse demasiado a la segunda parte, «World Heroes 2».

Los dos nuevos luchadores están bien, el nuevo modo de juego es curioso, y la ligera mejora técnica es de agradecer, pero aún así no parecen suficientes novedades para aquél que posea la segunda parte. Por eso, si no llegasteis a adquirir «WH 2», no os lo penséis y haceros con esta tercera entrega; pero si ya tenéis el mencionado «WH 2», pensaos con calma si de verdad os merece la pena.

Lolocoop



NEO GEO



LUCHA SNK SNK

Nº jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Nº de fases: 16 luchadores

Niveles de Dificultad: 5

Continuaciones: 4

Megas: 178

Gráficos

En la línea de los juegos de SNK, es decir, excelentes. Destacan sobre todo los nuevos escenarios.

93

Música

Bien escogida y muy apropiada para un juego de lucha, pero sin llegar a ser una obra maestra.

89

Sonido FX

Como siempre a buen nivel, pero tal vez superado por otras producciones de la compañía japonesa.

90

Jugabilidad

Buen repertorio de golpes que se ejecutan fácilmente. Los combates tienen larga duración y son nivelados.

93

Adicción

Siempre que no se tenga la segunda parte, 16 luchadores y 5 niveles de dificultad dan para mucho.

92

Total

Un excelente juego de lucha, pero que ofrece escasas novedades con respecto a su predecesor.

92

Lo Mejor

- Como es habitual en SNK, la brillante calidad técnica.
- Su gran equilibrio y jugabilidad.

Lo Peor

- Que ya tengáis la segunda parte, pues ésta no ofrece mucho más.

LO MÁS

NUEVO

GAME BOY

ALADDIN

Genio sin figura



Virgin hizo para Mega Drive la que posiblemente fuera la mejor versión de «Aladdin» para consola. Adaptó el desarrollo del juego al argumento de la película y dotó al personaje de una animación nunca vista hasta el momento en consolas.

Las versiones para el resto de los formatos corrieron a cargo de otras compañías, hasta encontrarnos, casi un año después, con el cartucho de Game Boy. Y en esta ocasión Virgin no ha acertado. Su error ha consistido en creer que podían hacer lo mismo con sólo modificar el tamaño de la pantallas, pero no han podido.

Los dos juegos son prácticamente iguales en cuanto a mapeados, situaciones y enemigos, pero

por desgracia la Game Boy no es de 16 bits. El juego tiene ocho fases, tres niveles de dificultad, una música agradable y pegadiza (la del film) y un interesante desarrollo. Pero el resto no acompaña. Los movimientos se notan bruscos al faltar cuadros de animación, el scroll es de todo menos suave y el juego resulta lento. Además, Aladdin no responde con diligencia a las órdenes del pad, y entre ralentizaciones y parpadeos se crean situaciones confusas.

La aventura del mendigo-príncipe sí resulta interesante, de ello se encargan los mapeados multidireccionales, los distintos ítems y los viajes en alfombra mágica. Pero esto sólo no es suficiente.

PUNTUACIÓN

A nivel gráfico se sufre un scroll forzado, parpadeos y ralentizaciones que influyen desgraciadamente en el control del personaje y en la jugabilidad. Además, tampoco es excesivamente difícil.

Por otro lado, para los que no sean demasiado exigentes la aventura no deja de ser interesante y cuenta con algunos detalles de calidad.

60

GAME GEAR

DROP ZONE

Rescate en la portátil de Sega

Sega ha decidido recuperar del baúl de los recuerdos un matamarcianos que hizo furor en las recreativas de nuestro país con el nombre de «Defender». En formato portátil, «Drop Zone» presenta el desarrollo horizontal característico de este tipo de programas. La nave espacial, protagonista del juego original, ha sido sustituida por un astronauta con una gran capacidad de disparo y una

movilidad que pondrá a prueba vuestros reflejos.

La habilidad para sortear enemigos, recoger los elementos que hay dispersos por el suelo y llevarlos a la base, resulta fundamental para avanzar por la superficie y el espacio aéreo del planeta en que se desarrolla la acción. Todo ello, en un cartucho sencillo y clásico a la vez, con una dificultad que hace honor al precedente para recreativas.



PUNTUACIÓN

Codemaster ha hecho una conversión de «Defender» para Game Gear bastante fiel al original, con el mismo desarrollo horizontal y una buena capacidad de movimientos del protagonista. Tan fiel que se ha quedado algo anticuada, tanto por la mecánica como por los escenarios y enemigos, de una simpleza que deja mucho que dese-

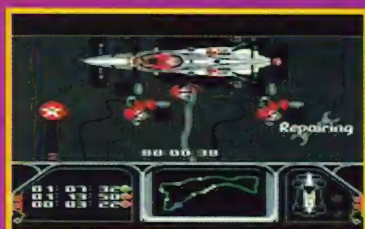
65

MEGA DRIVE

GAME BOY

MANSELL'S INDY CAR SERIES

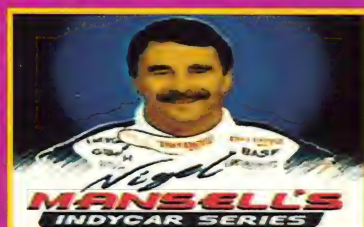
Velocidad relativa en Mega Drive



Los dieciséis bits de Sega también van a ser partícipes de la particular visión que un maestro de la velocidad como Nigel Mansell tiene de la Fórmula Indy.

Quince variados circuitos (trazados clásicos, pistas de alta velocidad al estilo norteamericano y combinación de ambas), opción de dos

jugadores simultáneos, dos niveles de dificultad (arcade o simulación), dos modos de juego (carrera individual o competición) y posibilidad de cambiar las características mecánicas del monoplaza son las propuestas que ofrece «Mansell's Indy Car Series». Un cartucho que no está a la altura del campeón británico.



PUNTUACIÓN

Un simulador de velocidad que la disimula muy bien. Así podíamos definir este malogrado programa, que pretendía reflejar toda la intensidad que ofrecen las carreras de coches más espectaculares existentes en la actualidad. Ni la sensación de velocidad es tal, ni los efectos sonoros pueden identificarse con la realidad. Una pena.

68

NBA JAM

Súper mates a tamaño reducido

El festival de baloncesto arcade más espectacular de todos los tiempos por fin llega a Game Boy. Aquellos que pensaban que «NBA JAM» no podía pasar la prueba de su conversión a portátil sin perder jugabilidad o espectacularidad, se han equivocado de lleno.

Acclaim ha conseguido realizar una conversión que contiene todos los alicientes que ya pudisteis disfrutar en los 16 bits o anteriormente en recreativas: 27 tandems formados por los mejores jugadores de la NBA, cinco velocidades de juego, otros tantos niveles de dificultad, la posibilidad de ayuda de la

computadora, control de uno o de ambos jugadores y passwords para ir guardando victorias.

Por si esto fuera poco las parejas de jugadores se han actualizado, reflejando las nuevas adquisiciones de los equipos para esta temporada, y se ha mantenido toda la intensidad que ha hecho famoso a este juego dentro y fuera de los círculos consoleros. El único punto oscuro radica en la dificultad a la hora de activar el turbo con el botón de Start, pues hay que mantenerlo mientras se realiza la acción concreta, perdiendo así algo de jugabilidad.



PUNTUACIÓN

Con un poco de retraso, aparece en el mercado la versión para la portátil de Nintendo del aclamado programa «NBA JAM». Se han mantenido todos y cada uno de sus aspectos, resaltando una vez más la increíble espectacularidad de las acciones de juego, sobre todo los mates, con el mismo repertorio que en versiones «mayores».

76

Listas de Éxitos

Si después de tanta novedad que se ha producido en este mes no te han quedado las cosas demasiado claras, no te preocupes, porque nosotros hemos hecho por ti el esfuerzo de recoger a los mejores en nuestras ya tradicionales listas. Y es que aquí hay un puesto para cada buen cartucho, y cada buen cartucho tiene su puesto.



Se abre la veda de lanzamientos

Estamos abrumados en la redacción ante la avalancha de novedades que se ha producido para el mes de octubre. Y según nos cuentan los distribuidores, de los que dependemos para estar al loro de lo último, esto es sólo un aperitivo de lo que nos caerá encima para diciembre. Cuatro títulos: «Urban Strike» y «Mortal Kombat II» para Mega Drive, junto a «Stunt Race FX» y la versión del torneo Shaolín para Super Nes, hacen una entrada con alfombra roja, confettis y cava. A lo grande.

MEGA CD

El Mega CD, lo siento usuarios, es la "consola Calimero del mes". Ni una sola novedad que poder ofrecerlos. Pero esto es la calma que precede a la tempestad.



- | | | |
|----|------|------------------|
| 1 | (R) | FIFA SOCCER |
| 2 | (4) | Rebel Assault |
| 3 | (2) | Thunder Hawk |
| 4 | (5) | World Cup USA 94 |
| 5 | (3) | Jurassic Park |
| 6 | (R) | Battletoads |
| 7 | (R) | Sensible Soccer |
| 8 | (10) | F-1 Racing |
| 9 | (8) | Sonic CD |
| 10 | (9) | Mortal Kombat CD |

GAME BOY

Las nuevas aventuras de Samus Aran, junto a las versiones de «Mortal Kombat II», «Los Pitufos» y «Megaman III», han calentado la lista de Game Boy.



- | | | |
|----|-----|----------------------|
| 1 | (2) | TETRIS 2 |
| 2 | (1) | Wario Land |
| 3 | (4) | Donkey Kong |
| 4 | (N) | Metroid II |
| 5 | (3) | Legend of Zelda |
| 6 | (7) | Micromachines |
| 7 | (N) | Mortal Kombat II |
| 8 | (N) | Los Pitufos |
| 9 | (N) | Megaman III |
| 10 | (9) | Jimmy Connors Tennis |

MEGA DRIVE

Lucha, estrategia, acción, plataformas y deportivos; todos los géneros cuentan con novedades de calidad para los 16 bit de Sega. La sombra del dragón se sitúa en el cuarto lugar, amenazando la primera posición conseguida por otro de los grandes títulos de lucha versus. El combate no ha hecho más que empezar. Si preferís la artillería y la estrategia, «Urban Strike» ha sido la entrada más fuerte.



- | | | |
|----|------|-----------------------------|
| 1 | (2) | S.STREET FIGHTER II |
| 2 | (1) | Virtua Racing |
| 3 | (N) | Urban Strike |
| 4 | (N) | Mortal Kombat II |
| 5 | (3) | Sonic 3 |
| 6 | (5) | Pete Sampras Tennis |
| 7 | (6) | Shining Force 2 |
| 8 | (N) | Dinamite Heady |
| 9 | (N) | Sonic & Knuckles |
| 10 | (7) | FIFA Soccer |
| 11 | (8) | Dragon Ball Z |
| 12 | (9) | Jungle Book |
| 13 | (N) | ATP Tennis |
| 14 | (11) | Streets of Rage 3 |
| 15 | (12) | Subterrania |
| 16 | (10) | Street Fighter II |
| 17 | (13) | Sonic Spinball |
| 18 | (14) | NBA Jam |
| 19 | (16) | Eternal Champions |
| 20 | (18) | Dune 2 |

S-E-N-Z



Dos programas basados en series de animación entran muy fuerte en las primeras posiciones de nuestra lista. El tipo más glotón de las plataformas nintenderas sigue su festín en el número uno. ¡Que le aproveche!

- | | | |
|----|-----|-----------------------------|
| 1 | (R) | KIRBY'S ADVENTURE |
| 2 | (3) | Jimmy Connors Tennis |
| 3 | (2) | Super Mario Bros 3 |
| 4 | (N) | Jungle Book |
| 5 | (N) | Los Pitufos |
| 6 | (4) | Asterix |
| 7 | (6) | Tiny Toons |
| 8 | (5) | The Return of Jocker |
| 9 | (R) | Star Tropic |
| 10 | (8) | Battletoads |

GAME GEAR

Un solo título aparece como novedad entre los mejores para la portátil de Sega. Nada menos que «Mortal Kombat II», que tiene toda la intención de realizar un babality sobre el "pobre" Ecco, que ha llegado al N° 1.



- | | | |
|----|------|---------------------------|
| 1 | (2) | ECCO THE DOLPHIN |
| 2 | (1) | Sonic 2 |
| 3 | (N) | Mortal Kombat II |
| 4 | (5) | Micromachines |
| 5 | (6) | Power Rangers |
| 6 | (3) | Jungle Book |
| 7 | (4) | Sonic Spinball |
| 8 | (9) | Asterix and the... |
| 9 | (10) | Daffy Duck |
| 10 | (8) | NBA Jam |

SUPER NINTENDO



«Stunt Race FX» inicia una nueva era para la velocidad arcade. Prueba de su calidad es una de las entradas más fuertes para Super Nintendo que recordamos en la historia de esta revista. Y, cómo no, «Mortal Kombat II», que al fin aparece con todo el «color» que le faltaba a la 1ª parte.

- | | | |
|----|------|----------------------|
| 1 | (R) | FIFA SOCCER |
| 2 | (N) | Stunt Race FX |
| 3 | (5) | Super Metroid |
| 4 | (N) | Mortal Kombat II |
| 5 | (4) | Megaman X |
| 6 | (2) | Mario All Star |
| 7 | (3) | Dragon Ball Z 2 |
| 8 | (N) | Slam Master |
| 9 | (6) | World Cup USA 94 |
| 10 | (8) | Jimmy Connors Tennis |
| 11 | (7) | S. Fighter II Turbo |
| 12 | (N) | Bubsy 2 |
| 13 | (9) | Jungle Book |
| 14 | (N) | Los Pitufos |
| 15 | (12) | Jelly Boy |
| 16 | (11) | Equinox |
| 17 | (16) | Fievel Goes West |
| 18 | (13) | Pack Attack |
| 19 | (10) | NBA Jam |
| 20 | (19) | Turn and Burn |

NEOGEO



Las novedades de lucha para la «pantera negra» del software son habituales, pero no así los arcades de lucha con cierto aire plataformero como «Top Hunter».

- | | | |
|----|-----|---------------------|
| 1 | (R) | FATAL FURY ESPECIAL |
| 2 | (R) | Art of Fighting 2 |
| 3 | (R) | Samurai Shodown |
| 4 | (R) | Super Side Kicks 2 |
| 5 | (6) | Fatal Fury 2 |
| 6 | (N) | World Heroes Jet |
| 7 | (R) | Sengoku 2 |
| 8 | (N) | Top Hunter |
| 9 | (8) | Three Count Bout |
| 10 | (5) | World Heroes 2 |

MASTER SYSTEM

El premio «consola Calimero del mes» ha sido compartido. Los ocho bit de Sega no han tenido nuevas inclusiones en su lista y el caótico Sonic continúa siendo el más top.



- | | | |
|----|-----|--------------------|
| 1 | (R) | SONIC CHAOS |
| 2 | (3) | Micromachines |
| 3 | (2) | Ecco the Dolphin |
| 4 | (5) | Asterix and the... |
| 5 | (4) | Jungle Book |
| 6 | (R) | World Cup USA 94 |
| 7 | (8) | Daffy Duck |
| 8 | (7) | Aladdin |
| 9 | (R) | Land of Illusion |
| 10 | (R) | Robotnik's Mean... |

PELIGRO STREET RACER

¡PON
A PRUEBA TUS
REFLEJOS!

¡DEFIENDETE
A PUÑETAZO
LIMPIO!

¡MACHACA
A TUS
ENEMIGOS!

¡CONDUCE A
TODA
PASTILLA!

4 jugadores



PROHIBIDO A DOMINGUEROS ...

- 8 personajes y sus locos bólidos.
- 24 circuitos en 8 mundos distintos.
- Opción "rumble" o ¡todos a por él!
- Opción fútbol y repetición.
- Increíbles imágenes en modo 7.
- 1, 2, 3, ó 4 jugadores con un adaptador.



UBI SOFT
Entertainment Software

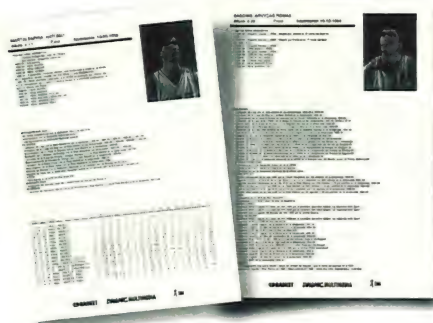
Arcadia
software, s.a.

Presentamos CDBASKET

¡400 MB de baloncesto profesional!



1000 jugadores, entrenadores y árbitros.



Impresiones de las fichas técnicas.



Todos los clubes del baloncesto ACB.



Jornadas, partidos y resultados desde 1984



Las mejores jugadas de la liga 93-94.



El mejor simulador de baloncesto.

Durante 11 años IBM y la ACB han recopilado la base de datos más completa sobre el baloncesto profesional en nuestro país. Ahora, DINAMIC MULTIMEDIA se la ofrece en formato multimedia interactivo.

Un CD-ROM para PC/Windows™ donde el acceso a más de 250.000 datos se realiza de una manera rápida, sencilla e intuitiva gracias a un innovador sistema de navegación.



VIDEO DIGITAL

CDBASKET también incluye, en formato de vídeo digital, las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET, el mejor simulador de baloncesto del mercado.

Ya a la venta en las mejores tiendas de informática a un precio excepcional:

4.950
Plas.

Requisitos del sistema: PC 386SX ó superior, 4 MB ó más de RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro, lector de CD-ROM, ratón, sistema operativo DOS 5.0 ó superior, Windows™ 3.1 ó superior.

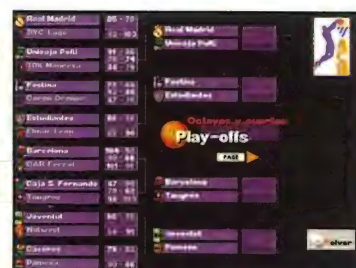
DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad/precio del mercado.



Juega al baloncesto, el simulador dispone de todas las posibilidades: pases, tiros, mates, rebotes, tapones, expulsiones, etc.



Desde la pantalla de tácticas te sentirás en la «piel» del entrenador: elige entre 7 tipos de defensa y diseña los ataques a tu medida.



Sigue el desarrollo real de los Play-Offs '94 o crea el tuyo propio seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.



Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón...



...toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc...



...y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol pasada: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.



Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y videos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Telefono Distribuidores
(91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ☐ PC BASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.
- ☐ PC FÚTBOL por sólo 2.500 pts. (Liga 93/94)
- ☐ Los 4 disquetes de actualización de PC FÚTBOL por sólo 1.995 pts. (Liga 93/94)
- ☐ LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.
- ☐ CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad..... Código postal.....
Provincia..... Teléfono.....
Fecha de nacimiento...../...../..... DNI.....
Firma:.....

F O R M A D E P A G O

- ☐ Contra reembolso
- ☐ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.
- ☐ Visa

Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

LASERS

SUPER SWIV

CONTROL DEL JEEP Y DEL HELICÓPTERO EN LA OPCIÓN DE UN JUGADOR :

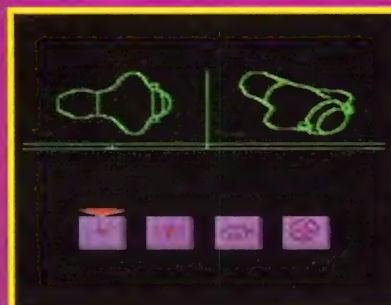
Presiona SELECT en la pantalla del título para acceder a la opción de dos jugadores. Ahora sólo debes presionar A y START al mismo tiempo para activar el truco.



MICROCOSM

PASSWORDS:

¿Que qué demonios es esto que puedes ver en las imágenes inferiores? Pues ni más ni menos que una serie de passwords para que puedas empezar donde quieras en este interesante juego de Mega CD. Porque ante ti se extiende un inmenso cosmos y seguro que te hace falta algo de ayuda para recorrerlo por entero.



COMBAT CARS

PARA CORRER EN CUALQUIER CIRCUITO

En la pantalla de opciones, ilumina Exit y pulsa Start mientras presionas los botones A, B y C.

Después, en la siguiente pantalla sólo tienes que pulsar izquierda o derecha para elegir circuito.



STREET FIGHTER II TURBO

SELECCIÓN DE BOTONES PARA LOS MOVIMIENTOS:

Vé a la pantalla "Character Selection" y elige tu jugador. Presiona SELECT y la pantalla de elección de mandos aparecerá.



& PHASERS

BRAM STOKER'S DRACULA

¿EN QUÉ FASE QUIERES EMPEZAR?:

Al principio, cuando el campo de batalla esté en movimiento, pulsa ABAJO, DRCHA., A, C, ARRIBA, IZQ., A. Comienza a jugar y pausa el juego.

En el lugar donde antes tenías tu puntuación, ahora encontrarás unos números que podrás modificar con sólo mover el mando direccional hacia arriba, y que te indican la fase en la que comenzarás el juego.



MORTAL KOMBAT

NUEVA PANTALLA DE OPCIONES:

En la pantalla de Start, presiona en el pad 1 abajo, arriba, izquierda, izquierda, A, derecha y abajo. Aparecerá un nuevo modo llamado "Cheat Enable" con un montón de nuevas posibilidades.



ETERNAL CHAMPIONS

FATALITIES:

Estos asombrosos golpes sólo son posibles si tu adversario se encuentra corto de energía y en el lugar adecuado del escenario. Pon mucha atención, pues hay un fatality para cada escenario.



ESCENARIO DE XAVIER:

Sitúa a tu adversario a tres centímetros por lo menos del "carnicero" y pégale. Se consumirá en el fuego.



ESCENARIO DE MIDNIGHT:

Sitúa a tu adversario en la puerta negra que hay al ras del suelo a la izquierda de la pantalla, y dale un fuerte golpe. Un helicóptero vendrá y le tirará una bomba.



JAMES BOND JR

PASSWORDS:

- 3 0007
- 4 3675
- 5 9025
- 6 1813
- 7 3353



OUTRUNNERS

VIRTUA FORMULA:

En la pantalla del título pulsa IZQ., DRCHA., IZQ., DRCHA., B, C y A. Presiona START y luego C para entrar en la opción ARCADE. Ahora sólo tienes que mover el mando direccional hacia la izquierda y...



LASERS & PHASERS

SUPER BOMBER MAN

PASSWORDS

FASE 4-1	1155
FASE 4-2	3104
FASE 4-3	1143
FASE 4-4	4112
FASE 4-5	0124
FASE 4-6	4164
FASE 4-7	1134
FASE 5-1	2255
FASE 5-2	0202
FASE 5-3	4242
FASE 5-4	1212
FASE 5-5	4224
FASE 5-6	0265
FASE 5-7	4235
FASE 6-1	6655
FASE 6-2	3605
FASE 6-3	7645
FASE 6-4	2612
FASE 6-5	1624
FASE 6-6	4665
FASE 6-7	1635



MICROMACHINES

GANAR TODAS LAS CARRERAS:

Nada más comenzar la primera carrera en la mesa del desayuno, da una vuelta en dirección contraria.

VIDAS INFINITAS:

Déjate caer por la esquina inferior derecha en la mesa del desayuno.

PARA MEJORAR EL AGARRE:

Presiona arriba y los botones 1 y 2, y no derraparás en las gotas de leche.

PARA MEJORAR TU VELOCIDAD:

Justo cuando consigas clasificarte, vuélvete a la línea de meta. Serás más rápido en las siguientes carreras.



TUS RIVALES COMO CARACOLES:

Vé marcha atrás hasta la esquina derecha de la mesa de desayuno, esto hará que tus competidores vayan más despacio.

THE INMORTAL

UNA NUEVA SALIDA:

En el nivel 4, pon un anillo en cada agujero y empieza a dar vueltas alrededor de él en el sentido de las agujas del reloj hasta que aparezca la salida.



LA SOLUCIÓN A TU PROBLEMA:

En la sala de los tres pentagramas, coloca una gema en el agujero de la derecha del primer pentagrama, una segunda en el agujero de la derecha del siguiente, y otra en el agujero central del último.

INVENCIBLE:

Mientras aparece el nombre del nivel, espera presionando A. El juego se pausará. Suelta el A y serás invencible.



STUNT RACE FX

UNA PERSPECTIVA MÁS:

Comienza a jugar y pulsa L, R, y Select a la vez. Con esta fácil operación, disfrutarás de la perspectiva de los bonus en las fases normales de juego.



LO MEJOR PARA TU NESTM

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian

¿Te suena?

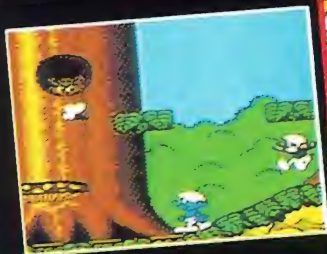
Graba
tu partida



Kirby's Adventure

¿Buscas lo último?

Con Opción
de Password



Los Pitufos

¡No te pierdas los tres títulos
más fuertes para tu consola Nintendo!
Pídelos en tu tienda habitual.

¿Quieres acción?



Mega Man 4

Con Opción
de Password

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®



SPACO, S. A.

Avda. de la Industria, 8 - 28760 Tres Cantos (Madrid)
(91) 803 66 25 (8 líneas) - Fax (91) 803 35 76 - 803 22 45

LASERS & PHASERS

CAESARS PALACE

PASSWORDS

NNHDDCLD.
MFQDDSNQ.
MPTTDBNC.
MFPCDSNQ.
NNCJDCLB.
NJGCTKSD.
NBPTNMJB.
LCJNDSNQ.
LMFHDBNC.
NCDCPMJB.
MNGBBCLJ.
LJKDPGKG.
LJBCTGKG.
MNDGKFHL.

GAME GEAR



KING OF THE DRAGONS

DOS JUGADORES CON EL MISMO GUERRERO

En el logo de Capcom, pulsa con el pad 1: Abajo, R, Arriba, L, Y, B, X, A y Start. Si todo ha ido bien, la pantalla de presentación se volverá azul.



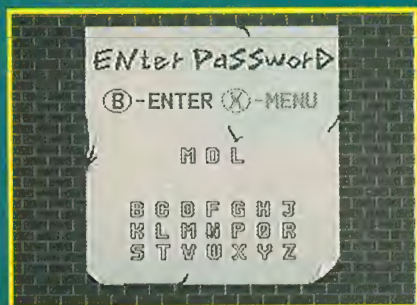
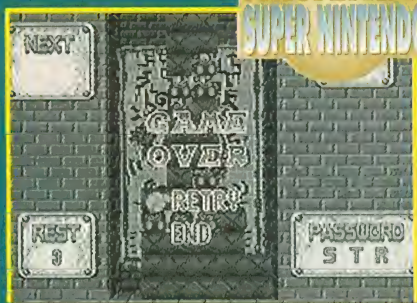
NINTENDO
SUPER NINTENDO

PAC-ATTACK

DOS FORMAS DISTINTAS DE PODER ACCEDER A LAS 100 PANTALLAS:

En la opción puzzle, cuando aparezca si quieres o no continuar, pulsa L para cambiar el nivel. Pero también puedes optar por utilizar estos passwords:

- 81 JWK
- 82 GSN
- 83 MMT
- 84 DNK
- 85 HPN
- 86 DCR
- 87 BNS
- 88 SDC
- 89 MRH
- 90 BTF
- 91 NSM
- 92 QYZ
- 93 KTT
- 94 FGS
- 95 RRC
- 96 YLW
- 97 PNN
- 98 SPR
- 99 CHB
- 100 LST



NORMY

LEVEL TEST:

Enciende la consola y cuando la pantalla del título aparezca, introduce el segundo pad y resetea.

Pulsa ahora en la pantalla de HIGH SCORE A, B y C al mismo tiempo. Un truco distinto.

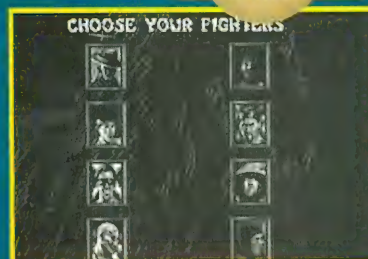


MORTAL KOMBAT II

PARA JUGAR EN "MODO VERSUS"

Sitúate sobre la opción de Start, pero no la actives. Mientras esté iluminada, presiona L, R y Start a la vez. Aparecerá una pantalla en la que podréis seleccionar jugadores desde los dos mandos y al principio.

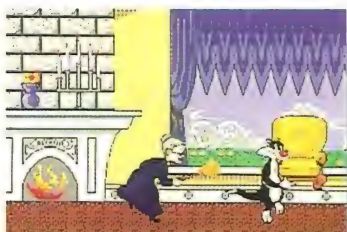
Manuel Jiménez García
(Valencia)





¡LO QUE HAY QUE AGUANTAR!

A todo el mundo le gusta ver los dibujos animados de Silvestre y Piolin. Pero ahora puedes tomar parte en las "sigilosas travesuras" de esta pareja clásica de LOONEY TUNES y disfrutar de una diversión continua. Utilizando las mismas voces y estilo de los dibujos animados originales de Warner Brothers, este juego presenta a Silvestre y Piolin en siete escenarios alucinantes. Armado con una cámara especial para Piolines, Silvestre está decidido a localizar a su enemigo de plumas amarillas. Acompañale mientras afronta los emocionantes desafíos de cada nivel.



Un vertiginoso viaje en tren, una escalada peligrosísima por un rascacielos y un Piolin monstruoso que anda desmandado no son más que unos cuantos de los muchos momentos inolvidables. ¡Y eso no es todo, amigos! Porque además, Silvestre se encuentra por el camino con enemigos que le atizan de lo lindo. ¿Podrá evitar a la abuelita, calmar al malhumorado Spike, ser más listo que Hipperty Hopper? Si no es capaz de hacerlo, ten por seguro que se va a armar la de Dios es Cristo. Un pajarito nos ha dicho que este juego lleno de travesuras súper divertidas y locuras ingeniosas va a ser un bombazo. Así que, asegúrate de que no llegas tarde para al pastel.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

- Siete niveles increíbles de juego original y absorbente
- Gráficos excelentes con la calidad de los dibujos animados y basados en los dibujos originales de Warner Brothers.
- Estupendo sonido en estéreo.
- Voces originales de los personajes.
- Enemigos de tamaño normal y completamente animados, incluyendo la abuelita, el canguro y el perro.

INFORMACIÓN SOBRE EL PRODUCTO

- | | |
|-----------------------|-------|
| ■ NÚMERO DE JUGADORES | 1 |
| ■ NÚMERO DE NIVELES | 7 |
| ■ TAMAÑO DEL CARTUCHO | 16 MB |



DISPONIBLE EN
SEGA MEGA DRIVE

Fecha de lanzamiento 22 de septiembre de 1994

ERBE, MCM SOFTWARE SA, MENDEZ ALVARO 57, 28045 MADRID, SPAIN.
TEL: (91) 5399872. FAX: (91) 5288363.



TIME WARNER
INTERACTIVE

'SEGA' and 'MEGA DRIVE' are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.

LASERS & PHASERS

ECCO THE DOLPHIN

PASSWORDS

- 1 QMBRB
- 2 YMCNV
- 3 WRRKD
- 4 GSCIE
- 5 YAFCS
- 6 GCCUG
- 7 SKSEH
- 8 ECICK
- 9 CKSQJ
- 10 EEKCK
- 11 YOLGV
- 12 MEMSK
- 13 SWOUO
- 14 EOPWW
- 15 VQOGW

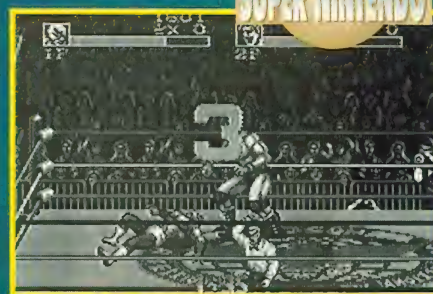


SEGA
GAME GEAR

SLAM MASTER

LOGRA UN GOLPE DEFINITIVO

Cuando tengas agarrado a tu contrincante, pulsa derecha, abajo e Y+B. Si eres rápido ya no se levantará más y habrás ganado el combate.



SEGA
SUPER NINTENDO

CHAOS ENGINE

PASSWORDS DE NIVEL

MUNDO 2: GBJLH22T0L36.
MUNDO 3: LV5YHSXJ0LXP.
MUNDO 4: LZG3GV4YR3X3.



SEGA
MEGA DRIVE

ART OF FIGHTING

PARA VER EL FINAL DEL JUEGO

En la pantalla de opciones, selecciona Story Mode. Elige un personaje y empieza a jugar. Nada más comenzar, presiona select para pausar y realiza la siguiente combinación: arriba, X, izquierda, Y, abajo, B, derecha, A, L e Y.



SEGA
SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT

JUGAR COMO REPTILE

Debes jugar contra Shang-Tsung y dejar que te gane. Entonces, cuando comience la cuenta atrás de las continuaciones, presiona Start en el pad 2 y el juego volverá a comenzar con Shang Tsung mirando hacia el lado equivocado. Ahora sólo tienes que colocarlo correctamente, y se transformará en Reptile.

SEGA
MASTER SYSTEM

LOS PITUFOS

PASSWORDS

Fase lago:
Filósofo, Pitufina, Goloso y Bromista.
Fase Gruta: Papá Pitufo, Bromista, Filósofo y Goloso.
Fase Trineo:
Pitufo, Goloso, Papá Pitufo y Pitufina.



SEGA
SUPER NINTENDO

UN AÑO DE MANGA FILMS

OCTUBRE 1993

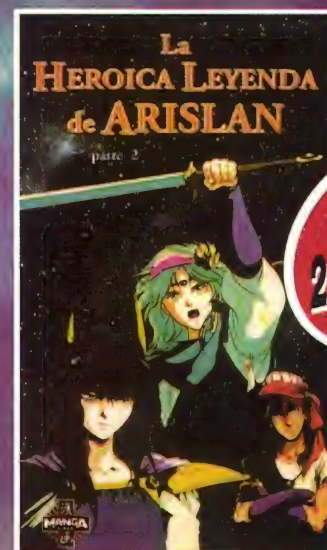
OCTUBRE 1994



Para celebrarlo hemos preparado un lanzamiento espectacular: **dos nuevos ovas del Manga más divertido, "Ranma 1/2", por el precio de uno,** un viaje fantástico por el mundo de su creadora Rumiko Takahashi, auténtica superstar del Manga...
...y un excitante recorrido por las leyendas medievales de Arislan.



P.V.P.
1.995,-pts.
Cada una



P.V.P.
2.495,-pts.



Disponibles a partir del
5 de Octubre

Además, si hace poco que has aterrizado en el siglo 21, tienes la oportunidad de adquirir los cuatro primeros títulos de Manga Films: **"El Puño de la Estrella del Norte", "Dominion Tank Police Actos I y II", "Urotsukidoji" y "Venus Wars",** ahora solo por **1.995 Ptas. cada uno.**



Aterrizza ahora en el siglo 21

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17



LASERS & PHASERS

TERMINATOR

ELEGIR NIVEL

En cuanto aparezca el logo de Sega, mantén presionados el botón 2 y Start, mientras realizas giros de 360 grados con el pad en la dirección de las agujas del reloj. Aparecerán dos números en pantalla. Elige nivel poniendo el número de la fase en la que quieras jugar.



NBA JAM

MATES DESDE MEDIO CAMPO

Un truco calentito, calentito, pues el juego acaba de salir al mercado. Cuando te encuentres en la pantalla que pone "Tonight Match", pulsa 13 veces el botón A y gira en el sentido de las agujas del reloj el botón direccional, hasta que aparezca "Power up Dunks".



POWER UP
DUNKS



OPTIONS

PASSWORD

144 545 226
673 135 700
000 000 001
01234567

PUGGSY

PASSWORDS

PRIMER ENEMIGO:

377 501 370.
673 776 111.
750 561 240.

SEGUNDO ENEMIGO:

377 501 570.
673 777 131.
700 521 244.

SONIC 3



POCO A POCO MUCHAS VIDAS

En la zona "Launch Base", sitúate en el ring y haz el ataque bola. Los pájaros vendrán y al matarlos te darán puntos que poco a poco se convertirán en vidas extras..



BATTLETOADS & DOUBLE DRAGONS

SELECCIÓN DE NIVEL Y VIDAS EXTRA

En la pantalla de selección de personaje, pulsa: arriba, abajo, abajo, arriba, X, B, Y y A. Elige un héroe, presiona Start y aparecerá una súper pantalla de opciones.



FIFA SOCCER

VARIOS

Introduce estas combinaciones de botones en la pantalla de opciones:
Dream Team: AA BB CC AA.
Super Portero: BA BB BB BB BB.
Bola Loca: CA BC CB AC.
Súper Goleador: AA AA BB BB.
Muro Invisible: CC CB AA AB.



AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL, ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

**¡EXCLUSIVAMENTE PARA
MEGAJUGONES!**

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

**Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco,
¡¡PÍDENOSLO!!**

**SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA
GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE**

Nombre y Apellidos:.....
Dirección:.....
Localidad:..... Provincia:.....
Código Postal:..... Teléfono:.....

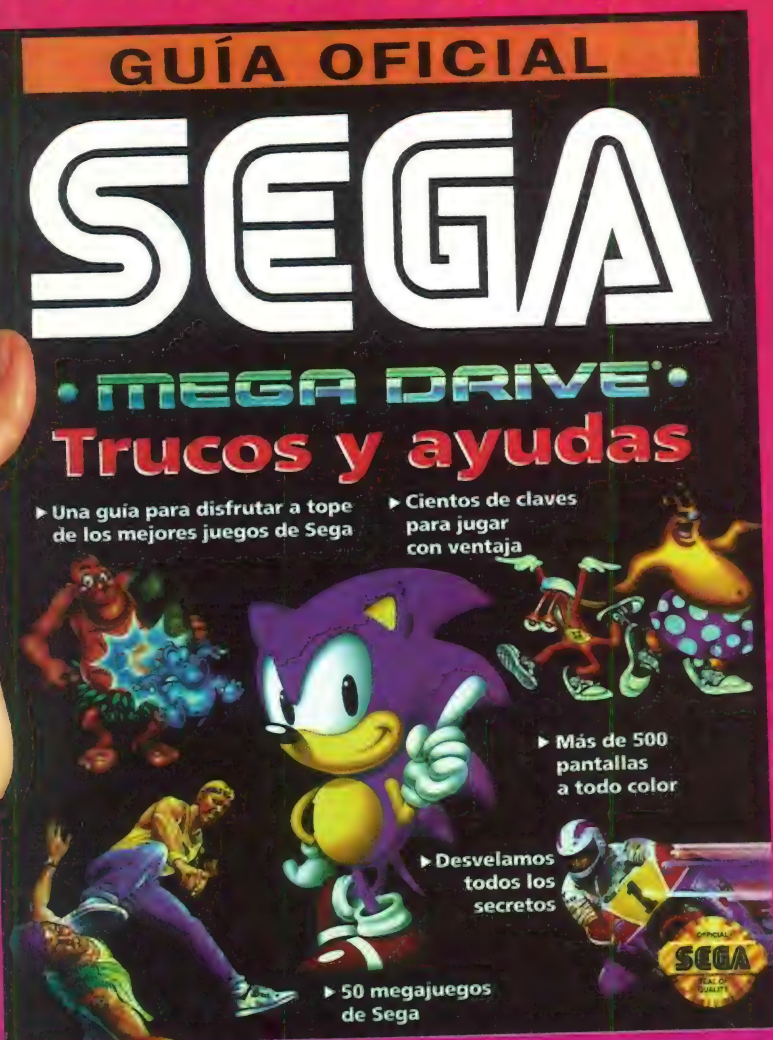
- ☐ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
☐ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
☐ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

☐ VISA

Número
Fecha de caducidad:

**PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL
TELÉFONO: (91) 654 61 64 6 ENVIAD EL
CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72**

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4
San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid



P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)



CARLOS FRUTOS
redactor-corrector

A pesar de que le falta el jersey a rayas para ser "clavado" a El Muñeco Diabólico, Carlos es "el alma" de la redacción. Sus constantes bromas con los compañeros y sus continuos y ocurrentes chascarrillos le han hecho ganarse con todo merecimiento el apodo de "La alegría de la buerta". ¡No hay más que verle la cara...!

SUSANA LURGIE
directora de arte

Susana es la única persona en el mundo que es capaz de sobrevivir a base de tabaco y pasteles. Debe ser por eso que esta chica tan "dulce" está siempre "que echa humo".



SONIA HERRANZ
redactora

La Teniente Ripley tiene dos grandes aficiones: los videojuegos y el naturismo. Sin duda, a nosotros nos gusta bastante más cuando practica esta última.



LOLA BLANCO Cordinadora de producción

Aquí tenéis a la persona más "odiada" de la redacción. Y no, no lo es porque es quien nos mete prisa para acabar la revista... ¡es que ganó el campeonato de mus de Hobby Press!

Hemos cumplido



MAMEN PERERA
directora comercial

En esta instantánea podemos ver a nuestra responsable de publicidad -con esa mirada tan perspicaz que la caracteriza-, en plena comida de trabajo con un anunciante. ¡Para que luego digan que para sacarles páginas no hay que hacer el indio!



AMALIO GÓMEZ
director

El Sr. Gómez (el de las orejas... no, no, el de el centro no, el de la derecha), lleva ya tres años "haciendo el ganso tirando del burro de Hobby Consolas". ¡Eso sí que es mérito! (Nota del director: Será por eso que me he convertido en un auténtico especialista en trabajar con animales...)

ANTONIO CARAVACA
redactor

La España de charanga y pandereta vio nacer a Boke (a quien vemos acompañado de dos futuros miembros de Los Manolos). Sin duda, su "grasia" malagueña se hace sentir en nuestra revista.



MANOLO DEL CAMPO
redactor

No, no se trata de Monchito, la marioneta de José Luis Moreno. Ante vosotros tenéis nada más y nada menos que al mismísimo Lolocop en persona. ¿Que os lo habíais imaginado de otra manera? Pues es problema vuestro porque nosotros nunca hemos presumido de redactores guapos...



ESTHER BARRAL
redactora

Bajo esta inocente apariencia de niña de anuncio de Flan Danone (verás crecer a tus hijos), se esconde una de las críticas más severas del último siglo: Cruela de Vil. En la foto la vemos acercándose al director para comunicarle que acaba de ponerle un 35% al último cartucho de Capcom.



SOLE FUNGAIRINO (dcha)
MILLAN DE MIGUEL (izq.)
maquetadores

Sole y "Milli" son amigos desde pequeños. Será por eso que, además de compartir las tareas de maquetación, tienen un montón de cosas más en común: idéntica sonrisa, idéntica camiseta, idéntica pasión por el whisky...



JOSE C. ROMERO
redactor

Cuando llegó a la redacción para hacerse cargo de las Relaciones Internacionales, jamás pensamos que iba a tener el morro de fijar su lugar de trabajo en una playa del Caribe...

ANA TORREMOCIA
secretaria de redacción

Cuidadito cuando llaméis por teléfono, porque el sueño de Ana sigue siendo llegar de blanco al altar...

HOBBY
CONSOLAS

años

¡Qué Locura!

La mascota del mes

EL DIBUJO DEL MES

Parece ser que Mario se ha pasado de listillo, o eso al menos es lo que nos muestra Manuel González Molinier "LOLO" de Málaga. Y es que eso de querer quitarle las botas a Sonic para poder ir más rápido no ha estado nada bien.



F. Adrián Blanca Méndez nos ha mandado, desde Gerona, el dibujo de este vigoroso personaje. Como mascota para Hobby Consolas quizás sea un poco fuerte, pero sin duda podría tratarse de un auténtico personaje de lujo para un arcade de lucha "one on one". Sólo le falta un sonoro nombre.

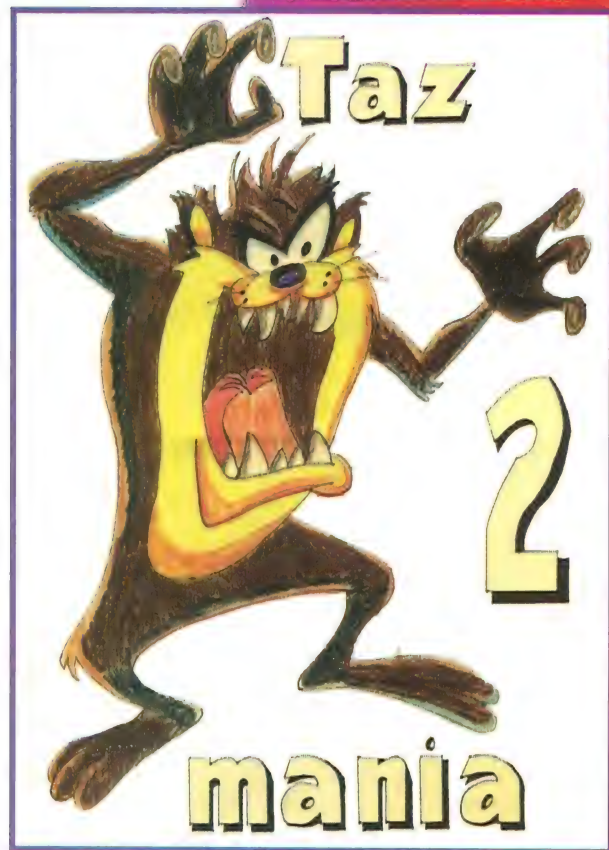


Gracias, gracias y mil veces gracias, Santiago Merino Vaca, de Barcelona, por la felicitación que nos envías ante nuestro tercer aniversario. ¡Ah!, y otra vez gracias por ser un fiel lector de la revista desde sus orígenes.

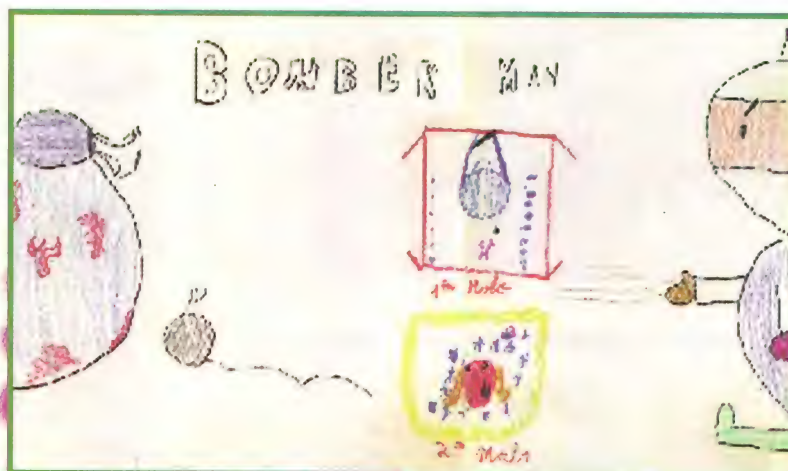


Y como todo lo bueno nunca viene solo, ahí va otra felicitación que nos envía Xavi Mantecón Ferrer desde Barcelona. Esperamos, Xavi, que dentro de unos años puedas felicitarnos por nuestro décimo aniversario.

Iván Ferreiro Núñez
(Barcelona)



Jordi Mostany
(Lérida)



Pablo de Maria Yuste
(Madrid)



Mario Adame Vidiella
(Tarragona)

Ricardo Polo López
(Madrid)



¡Qué Locura!



F. Adrián Blanca Méndez
(Gerona)



Juan Carlos Gascón
(Jaén)



Francisco Fernández Rojas
(Barcelona)



Jordi Gil Martí
(Gerona)



J. Manuel Padial
(Málaga)



Lourdes Roig Planellh
(Ibiza)



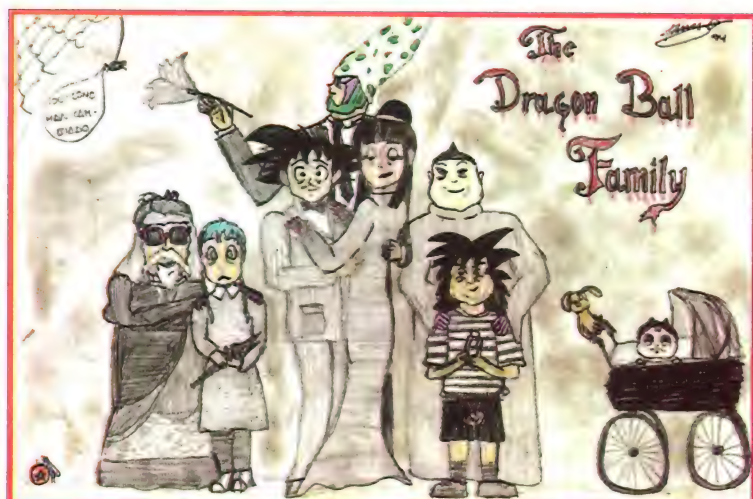
Anónimo
(Valencia)



J.Manuel Ramírez Brenes
(Cádiz)



Francisco Palacios
(Córdoba)



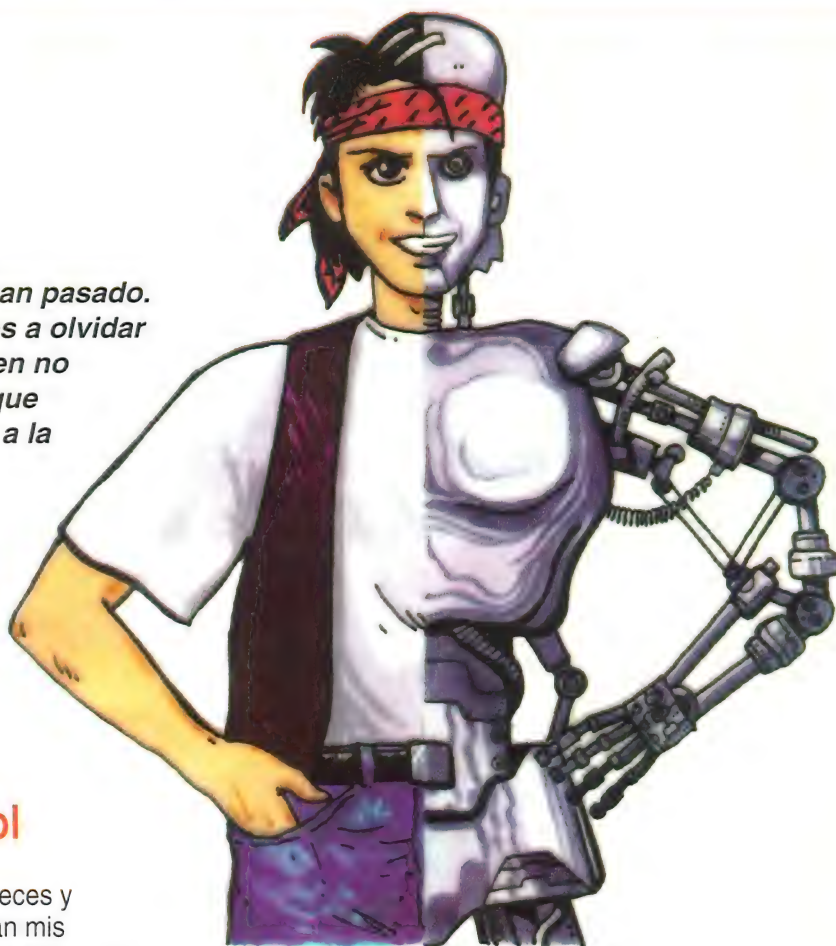
Juani Gómez
(Madrid)



David Valverde
(Barcelona)

TELÉFONO ROJO

*¡Hola, amigos! Por desgracia, las vacaciones ya han pasado. Pero como no quiero ponerme melancólico, vamos a olvidar ese tema. Además, y como no hay mal que por bien no venga, seguro que ahora que llega el fresquito y que apetece mucho más estar en casa, le pegáis duro a la consola. Y ya se sabe, entre partidita y partidita empiezan a plantearse las dudas, a surgir las preguntas... Menos mal que aquí sigue estando Yen para contestároslas. Así que escribidme a : **HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.** C/ de los Ciruelos N^º4. 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID Indicando en el sobre: **TELÉFONO ROJO.***



El mercado consolero español

Hola Yen, ¿qué tal estás? Te he escrito un montón de veces y empiezo a dudar que existas, pero por si acaso ahí van mis preguntas: **1-** ¿Saldrá para Super la recreativa «Violent Storm» de Konami? ¿Y «Predators Vs Alien» de Capcom? **2-** ¿Sabes de qué va el proyecto que Nintendo tiene preparado para el 95? **3-** ¿Qué impone el límite de megas en un juego, la consola o el cartucho? **4-** ¿Es España un mercado importante para la venta de cartuchos y consolas de Sega y Nintendo? Lo digo por aquello de que como no traducen los cartuchos porque no compramos lo suficiente... **5-** En las instrucciones de «Dragon Ball Z 2» pone que al finalizar el juego con los cuatro personajes del modo historia encontrarás una buena sorpresa. ¿A qué se están refiriendo con eso?

José Alberto Torres Arroyo (Madrid).

1- No, en ambos casos. Al menos por el momento.

2- Supongo que no te refieres a Ultra 64. Así que no me queda más remedio que especular con un sistema de 32 bits llamado VR System (¿?) del que no se ha dicho nada. Lo que han descartado con seguridad es una Game Boy en color... que os veo venir.

3- La placa. Los juegos se graban sobre chips que a su vez se apoyan en placas. Hasta hace nada no se habían desarrollado placas de más de 32 megas, aunque la cosa ha empezado a cambiar y a crecer que da gusto.

4- Sí, es un mercado importante, pero me da la impresión de que no me has interpretado bien. En conjunto se venden muchos juegos (menos últimamente, debido a la crisis). Lo que pasa es que no son todos del mismo juego. Tú imagínate que para traducir el «Zelda», por ejemplo, haya que pedir 40.000 copias y luego se vendan tan solo 20.000. ¿Qué haces con esos cartuchos sobrantes? Ten en cuenta que los juegos se pagan antes de venderlos.

5- No seas vago y prueba tú mismo.



Kuestiones Mortales

Hola Yen, ¿qué tal? Yo muy bien.

Soy un mega viciado que tiene una Super Nintendo y una Mega Drive con Mega CD. De aquí a navidad me pienso comprar algún juego, y seguramente será el «Mortal Kombat II». **1-** ¿Cuál me recomiendas, el «Mortal» de Super o el de Mega Drive? ¿Cuánto costarán? **2-** ¿Para cuándo lo sacarán en CD? Y de parte de un amigo, ¿cómo se hace la técnica secreta de Giniou en el «Bola de Dragón Z» de Mega Drive?

Jesús Manuel (Valladolid).

1- Ambas versiones son prácticamente iguales, pero si eres muy exigente en lo referente a la calidad gráfica o sonora, quédate con el de Super. Tengo que reconocer que en cuanto a gráficos es muy brillante,

2- Supongo que más adelante. En cuanto a tu amigo, dile que se compre este mismo Hobby Consolas, ya que encontrará información especial sobre «Bola de Dragón Z» en el libro que hemos preparado. Tendrá trucos especiales, estrategias de lucha, historia de los personajes, etc.



Posibilidades multimedia

ISaludos cordiales, Yen! Me llamo Carlos, tengo una Super Nintendo y te he preparado un buen carro de preguntas. Pero antes de todo, quiero felicitaros porque vuestra revista es la mejor del mercado. 1-¿Nintendo Ultra 64 será sólo una consola para cargar cartuchos o tendrá otras posibilidades? 2- ¿Me puedes explicar en qué consiste lo de "Multimedia"? Qué opciones aporta? 3- ¿Qué son gráficos renderizados? ¿Los de «Donkey Kong Country» serán así? 4- ¿Qué es el Full Motion Video? 5- ¿Cuál es el máximo de megas que puede almacenar un CD? 6- ¿Por qué de un mismo juego la versión para Super Nintendo siempre es más cara que para Mega Drive? 7- Dime qué juegos de Super Nintendo van a salir con 24 o más megas.

Carlos Lorenzo (Barcelona).

1- La consola es de cartuchos, por lo tanto no tiene posibilidades multimedia como Saturn, que podrá visionar CD's de películas y fotos. Sin embargo, Nintendo ya ha advertido que al Ultra 64 podrán conectarse múltiples periféricos, entre ellos un CD, que permitirán esas aplicaciones multimedia.

2- Es la capacidad para integrar diferentes medios electrónicos (imagen, sonido, entretenimiento) en un sólo soporte. Más o menos, ya te lo he contestado antes.

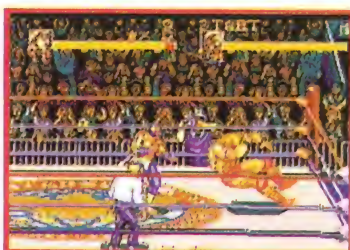
3- Son gráficos generados por ordenador, partiendo de una malla. Esta malla puede lograrse por digitalización o por un programa de diseño. La malla es tratada por ordenadores, que la rellenan dándole volumen. Después, se redondean las formas, se ponen sombras y, por último, crea texturas. Sí, los gráficos de «Donkey Kong» son renderizados.

4- FMV (Full Motion Video) significa calidad de vídeo. Es la reproducción de imágenes digitalizadas en tiempo real. Es lo que hace tu vídeo, sólo que en el caso de una consola es mucho más complicado. Actualmente, un cartucho por su escasa capacidad nunca podría representar Full Motion Video.

5- 5.440 megas de consola, unos 680 de ordenador. (No quiero más follones con los megabits y los megabytes)

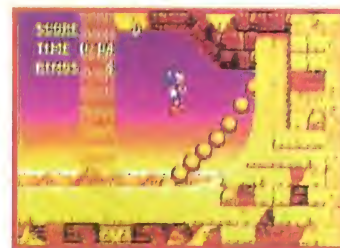
6- Porque Nintendo cobra mucho más a sus distribuidores que Sega. ¿No te has fijado que los juegos propios de Nintendo son mucho más baratos que los otros?

7- «Slam Master», «Super Metroid», «Samurai Showdown» y «Clayfighters», por ejemplo. De 32 megas tienes «Super S.F.I.I.» y «Donkey Kong Country».



Más allá de los 32 bits

Hello Yen, how are you? Yo muy bien, pero mis dudas consolas me revuelven el estómago: 1- En el mes de julio dijisteis que la Saturn no es compatible con la Mega Drive 32X. Si es así, ¿para qué han hecho la MD32X? 2- ¿Por qué Sega no se preocupa de sus consolas de 8 bits? 3- ¿Cuándo saldrá «Sonic vs Knuckles» y «Sonic Drift»? ¿Para qué consolas saldrán? 4- ¿«Sonic III» o «Super Mario World»? **Joseph MCS (Algarinejo, Granada)**



1- Y así nos lo han comentado en Sega. Mega Drive 32X se creó para permitir a los usuarios de la 16 bits acceder al vasto mundo de los videojuegos de 32 bits, haciendo el mínimo desembolso posible. Imagínate cuál sería tu desgracia si cuando llegue Saturn te dicen que tienes que tirar tu Mega Drive..

2- ¿Acaso te acuerdas tú de los LP's? Bromas aparte, lo cierto es que las 8 bits están prácticamente muertas. Aunque hay que reconocer que salen algunos títulos, pocos, pero salen.

3- Tío, que hay que estar en la onda. Léete nuestra sección de noticias y descubrirás que el primero ya estará en la calle para cuando leas esto, y que «Sonic Drift» tardará aún un invierno en llegar..

4- Sinceramente, me quedo con el fontanero. Me parece un juego más elaborado y detallado que el del Sonic, en el que únicamente te dedicas a recoger anillos de forma indiscriminada.

Llega la basketmanía

Ihola Yen! Tengo una Mega Drive y algunas dudas. 1- ¿Merece la pena comprar el «N.B.A. Showdown» teniendo el «Bulls vs Lakers»? 2- ¿Cuándo saldrá el «NBA Action»? 3- ¿Cuál es mejor, «Tecmo N.B.A.», «NBA Showdown» o «NBA Action»? 4- ¿Serán muy caros los juegos del Mega 32X? 5- ¿Cuál será el próximo simulador de conducción para mi consola?

Un baloncestista anónimo

1- «Bulls vs Lakers» es bueno, pero sinceramente creo que «NBA Showdown» es aún mejor.

2- Al paso que vamos, cuando las ranas críen pelo. Creo que aquí no va a salir nunca, sin embargo, sé que Sega está preparando una nueva versión actualizada.



3- Personalmente me decanto por «Tecmo NBA», pero próximamente va a salir «NBA 95» de Electronic Arts. Y te sorprenderás con su definición gráfica y la gran variedad de opciones que presentará. Además, están representados todos los equipos y jugadores de la temporada pasada.

4- Más o menos parecido a los cartuchos de Mega Drive. Se supone que aunque su tamaño sea mayor (casi todos alrededor de los 32 megas) su precio será contenido, más que nada por una mera cuestión de marketing (piensa que

la consola valdrá 29.900 pesetas, ¡y a ver quién es el majo que se compra la consola y luego tiene dinero para pillar un juego si éste cuesta 20.000 pelas!).

5- «Nigel Mansell's Indy Car Series» y si tienes Mega CD, podrás disfrutar con «World Championship Rally»..



Conexión cuádruple

Hola Yen, tengo una Mega Drive además de varias dudas que espero que me resuelvas. 1- En el «Pete Sampras» pueden jugar cuatro jugadores gracias a un sistema con el que se conectan 2 mandos o más al mismo cartucho. ¿Cómo se llama este sistema? ¿Qué más juegos lo tienen? 2- ¿Qué juego prefieres, el «Super Street Fighter II» o el «Eternal Champions»? ¿Te comprarías alguno de éstos sin tener mando de seis botones? 3- ¿Es realmente el «Shining Force 2» parecido al «Zelda» de N.E.S.? 4- ¿Se pueden jugar dos jugadores simultáneos en el «Virtua Racing»? ¿Cómo?

Alberto Hamer Pavón (Madrid)

1- Se llama J-Cart, es de Codemasters y además del «Pete Sampras Tennis» también será utilizado en «Micro Machines 2». Me parece un encantador sistema, ya que no da problemas de tener que enganchar adaptadores o sistemas raros a la Mega Drive.

2- «Super Street Fighter II», y no entiendo que dudes entre comprártelos por el problema de no tener un pad de seis botones. Será algo más complicado, pero siempre podrás jugar.

3- El que es parecido al «Zelda» de Nes se llama «Soleil», y saldrá hacia el mes de diciembre. «Shining Force 2» tiene una perspectiva aérea cuando caminas, pero varía mucho del «Zelda».

4- Sí, está en el primer menú de opciones, y ya deberías conocerla.



¿Qué juego es mejor...?

Hola Yen, somos dos chavales llamados Yoli y Odín. Tenemos 2 Mega Drive y queremos hacerte unas preguntas. Esperamos que nos respondas: 1- ¿Qué juego de fútbol nos recomiendas? 2- ¿Qué juego nos recomiendas de lucha, acción y aventuras? 3- En todos los sentidos, ¿qué es mejor un joystick o un mando de seis botones? 4- ¿Saldrá «Ranma 1/2» para Mega Drive? 5- ¿Qué juego es mejor «Dragon Ball Z» o «Super Street Fighter II»? 6- ¿Qué juego es mejor «Zool», «Tazmania» o «Rocket Knight Adventures»?

Yolanda Aparicio (Madrid)

1- Sin duda alguna, «Sensible Soccer». «FIFA Soccer» no está nada mal, y «World Cup USA 94» tampoco, pero es que ¡es una gozada la jugabilidad que este «Sensible» suelta por todos los lados!

2- Depende de lo que os guste, pero un buen juego de rol, como por ejemplo «Landstalker», posee las tres cualidades, y seguro que no os decepcionará.

3- Personalmente, prefiero los pads de seis botones, ya que el joystick, con el paso del tiempo, te lo acabas cargando. De todas formas, también depende mucho del tipo de juego al que te vayas a enfrentar, y dentro del mismo género, seguro que en algunos juegos te arreglarás bien con el pad y en otros con el joystick.

4- En Japón ya ha salido para Mega CD y puede que salga para Mega Drive, pero es una simple especulación.

5- Las figuras de «Dragon Ball Z» son más grandes, pero el juego también es más lento. Así que la elección es clara. Sin embargo, hay que reconocer que «Dragon Ball Z» tiene su pequeño misterio, pues son personajes de televisión.

6- El que más me gusta es «Rocket Knight Adventures», pero «Zool» es divertido.



Preocupándose por el futuro

Hola Yen, tengo una Game Boy y una Super Nes, así como unas preguntas que espero me respondas. 1- Personalmente, ¿cuál de las nuevas consolas crees que llevará la voz cantante? 2- ¿Hago bien comprándome la Ultra 64 teniendo la Super? 3- ¿Saldrá el «Dungeons y Dragons» para alguna de mis consolas? 4- En una escala de 1 a 10, ¿qué puntuación darías al «Dragon Ball Z 2» y al «Starwing»?

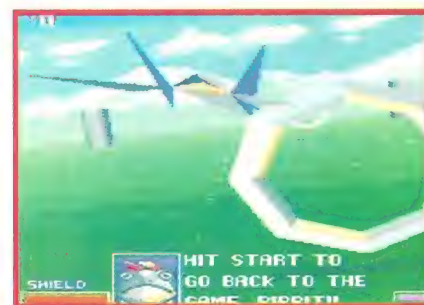
Francisco Pérez (Sevilla)

1- Realmente no lo sé. Aún no ha llegado ni una y todo son buenas esperanzas, así que la cuestión se queda en el aire hasta que pueda probar alguna de ellas. Sin embargo, creo que si tal como van las cosas se cumple lo que se espera de Ultra 64, puede que sea la máquina del futuro. Además, en un año pueden cambiar mucho las cosas, ¡a su favor!

2- Por supuesto que sí, pero tendrás que esperar un año. ¡Ten paciencia, algún día llegará!

3- En principio no, pero no te puedo asegurar nada. Ya sabes que cuando menos se espera salta la liebre.

4- «Starwing» se lleva un 9 (casi 10) y «Dragon Ball Z 2» se debe conformar con un 9 raspado.



¡Ha llegado tu hora!



3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.



3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!

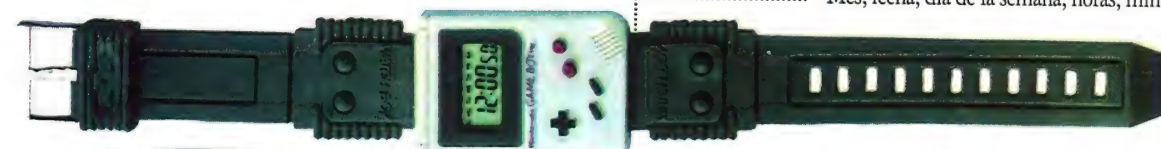
Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.



3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.



2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!

Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.



2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!

Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

¡Nuevo en España!

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Reloj Tetris.....P.V.P. 3.950 ptas. | <input type="checkbox"/> Reloj ZeldaP.V.P. 3.950 ptas. |
| <input type="checkbox"/> Reloj Super Mario BrosP.V.P. 3.950 ptas. | <input type="checkbox"/> Reloj Time Gear.....P.V.P. 2.000 ptas. |
| <input type="checkbox"/> Reloj Watch BoyP.V.P. 2.500 ptas. | |

NOMBRE.....APELLIDOS.....
DOMICILIO.....LOCALIDAD.....PROVINCIA.....
CODIGO POSTAL (imprescindible).....TELEFONO.....

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.....
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta.....
 Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72
 Fecha y Firma:



Demasiadas dudas

Hola Yen, ¿qué tal? Tengo las tres consolas Nintendo y algunas dudas: **1-** ¿Qué juego de lucha me recomiendas para Super Nes? **2-** ¿Qué juego de plataformas te gusta más? **3-** ¿Y en beat 'em ups? **4-** ¿Y de basket? **5-** ¿Por qué no está a la venta el «Jammit»? **6-** ¿Merece la pena comprarse el adaptador para 6 jugadores? ¿Y el Super Game Boy?

Andrés Jiménez (Mérida)

1- Depende del tipo de juego de lucha que desees. Pero si te gustan las digitalizaciones y te parecen adecuadas para un cartucho así, no dudes en comprarte «Mortal Kombat II».

2- Toda la serie «Mario» es fantástica.

3- «King of Dragons» es uno de los últimos que nos ha llegado a la redacción, y me parece francamente bueno. Aunque puede que igual no te guste por el tema que trata.

4- «NBA Jam» sigue siendo el más divertido de todos los que he visto. Aunque si lo que quieres es verdadero baloncesto, deberías inclinarte por algo diferente.

5- Problemas de distribución. Ya sabes que las cosas no son como nosotros desearíamos que fueran.

6- Si quieres divertirte con tus amigos, no debería faltar en tu consola. Ahora, si eres un jugón solitario no creo que te haga mucha falta. El SGB es una excelente idea. Me dices que tienes las tres consolas, así que sí que te merece la pena comprártelo.



Algo más que problemas técnicos

Hola Yen, tengo una Game Gear, unas dudas y un dolor de cabeza. Primero las dudas. **1-** ¿Se puede poner el MD32X en la Multi Mega? ¿Y en el Mega Jet? **2-** ¿Si MD+MCD+MD32X=Saturn, también Multi Mega + MD32X=Saturn? **3-** ¿Es verdad que van a sacar un «Dragon Ball Z» para Game Gear? **4-** ¿Pondrá en la caja del «MKII» de Game Gear «Recomendado para ... años en adelante»? **5-** ¿Cuándo saldrán «Sonic Chaos 2» y «Sonic Drift»? **6-** ¿Por qué las imágenes de GG del número 36 eran tan «raras»?

Luis González Camino (Santander)

1- Sí, sin ningún tipo de problemas. En la Mega Jet no, por la sencilla razón de que no hay suficiente espacio por los lados. De todas formas es un aparato algo raro, aquí no lo vas a encontrar en ningún lado.

2- Sí, pero recuerda que sólo para juegos. El tema Multimedia ya es una cuestión aparte y de otra índole.

3- Sí, y lo va sacar Bandai en fechas muy próximas.

4- Tal y como están las cosas actualmente, es muy probable que sí.

5- «Sonic Chaos 2» dentro de muy poco. «Sonic Drift» saldrá el año que viene.

6- ¿Conoces las fotos espías de los coches en las revistas del motor? Pues nuestras imágenes eran de este tipo: ¡espías!



Los viejos roleros nunca mueren

¿Qué pasa Yen? Te escribo para preguntarte sobre algunos juegos de Mega Drive.

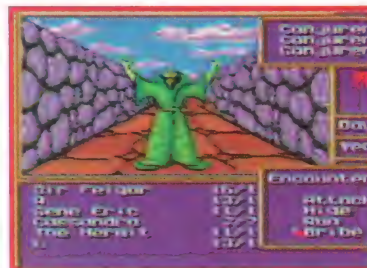
1. ¿Qué tal es el «Buck Rogers»? ¿Y «Might & Magic»?

2- ¿«Shining Force II», «Ragnacenty» o «Landstalker»?

3- ¿Con qué pinball te quedarías? **4-** ¿Cómo se hace el truco del modo Reverse en «Virtua Racing»? Gracias y hasta otra

V. Randall Flagg (Alcalá de Henares)

1- Si te gusta el rol en plan clásico, está muy bien. La presentación gráfica no es brillante, pero es suficiente para representar la acción, y las batallas son épicas. De todos modos,



«Might & Magic» es mucho más juego, de verdad, ¡qué gran juego de rol!

2- Desde que he visto «Landstalker» no hay ningún otro juego de rol para mí, aunque reconozco que no es rol puro. Para eso es muchísimo mejor el «Shining Force 2».

3- Tengo que reconocer que eso de martirizar al pobre Sonic por las tablas de Pinball ¡se me da de una forma!. Creo que es el más divertido y entretenido.

4- Pulsa A + B y arriba en el pad 1 cuando enciendas la consola, y no sueltes hasta que llegues a la pantalla del menú principal. Tendrás que ingeniártelas como puedas para pulsar al mismo tiempo Start y llegar hasta allí.

CONCURSO SONIC & KNUCKLES



Como sabes, al conectar los cartuchos de SONIC 1, 2 y 3 con el de SONIC & KNUCKLES, puedes jugar en fases ocultas. ¿Sabrías decirnos con qué Sonic (1, 2 ó 3) aparecen estas nuevas pantallas?

SEGA HOBBY CONSOLAS



A



B



C

COMO RECOMPENSA, PUEDES CONSEGUIR UN MONTÓN DE PREMIOS DE SONIC & KNUCKLES

**50 RELOJES
15 CAZADORAS VAQUERAS
Y 5 CARTUCHOS DEL JUEGO.**

¿QUÉ TE PARECE POCO? PUES TOMA NOTA ..

**ADEMAS, DOS AFORTUNADOS GANADORES
OBTENDRAN UNA MD-32X**

BASES CONCURSO SONIC & KNUCKLES

1.- Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. - Revista HOBBY CONSOLAS - Apdo. de Correos 400 - 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO SONIC VS. KNUCKLES

2.- Solo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 de Septiembre de 1994 al 7 de Noviembre 1994.

3.- El sorteo se celebrará en Madrid, el día 10 de Noviembre 1994, y los ganadores se publicarán en el número de Diciembre la revista HOBBY CONSOLAS.

4.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerá 2 cartas que ganarán

una Megadrive 32 X; otras 50 cartas que recibirán un reloj de Sonic y Knuckles; 15 más que obtendrán una cazadora vaquera de Sonic & Knuckles; Y por último, otras 5 cartas que serán premiadas con un cartucho de este juego. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.

CUPÓN DE RESPUESTA

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
Telf.: C.P.:
Consola que tengo:

Mi respuesta es:

La pantalla A es de
La pantalla B es de
La pantalla C es de

¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°	TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
A.P.B.	LX	13	CORRECAMINOS	SN	27	GOLDEN AXE	MD	2,3
ADAMS FAMILY	SN	25	CRUE BALL	MD	28	GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
ADDAMS 2	SN	28	CYBERBALL	MD	2,3	GOLF	GB	2,3
ADVENTURE ISLAND	GB	25	CYBERNATOR	SN	27	GOOF TROOP	SN	27
ADVENTURE ISLAND II	NES	25	CHAKAN: THE FOREVER MAN	MD	24	GOONIES	NG	18
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2	CHASE HQ	GB	4	GOONIES 2	NES	15, 18
AFTERBURNER	MS	4,24, 25	CHIP'S CHALLENGE	LX	11	GP MONACO	MD	1
AFTERBURNER II	MD	1,2,9	CHIP'S CHALLENGE	LX	3	GRADIUS	SN	19
AIRWOLF	NES	25	CHOPLIFTER	MS	1,17	GRADIUS III	SN	20
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24	CHOPLIFTER II	GB	8,4	GREMLINS 2	NES	14,3
ALIEN 3	GG	27	CHUCK ROCK	GG	20,22	GUERRILLA WAR	NES	11
ALIEN 3	MS	19, 26	CHUCK ROCK	MD	25	GYNUG	MD	10,17
ALIEN 3	SN	26	DARBLE MADNESS	MD	18	HARD DRIVING	LX	8
ALISA DRAGON	MD	14	DARIUS	SN	25	HELLFIRE	MD	13
ALTERED BEAST	MS	1,1	DARIUS 2	MD	25	HERZOG ZWEI	MD	12
ALTERED BEAST	MD	2,2	DARIUS TWIN	SN	18	HOOK	GB	19
AMERICAN GLADIATORS	NES	24	DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25	HOOK	MCD	28
ANOTHER WORLD	MD	23	DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14	IKARI WARRIORS	NES	21
ANOTHER WORLD	SN	21	DEAD ANGLE	MS	9	INDIANA JONES	MS	19
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF	MD	1, 3, 7,11,15	DECAPATTACK	MD	10,11	INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	MD	26
ART OF FIGHTING	NG	23	DESAFIO TOTAL	NES	3	IRONSWORD	NES	8,4
ART OF FIGHTING	TG	26	DESERT STRIKE	MD	14,22	ISOLATED WARRIOR	NES	4
ASTERIX	MS	11,12,16	DESERT STRIKE	SN	25	JACKIE CHAN	NES	17
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22	DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13	JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
AXELAY	SN	19	DICK TRACY	NES	3	JAGUAR XJ 220	MCD	27
AZTEC ADVENTURE	MS	1	DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER	GG	21	JAMES BOND JR.	SN	25
BAD DUDES	NES	10,1,21	DOUBLE DRAGON	MS	1	JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7	DOUBLE DRAGON II	NES	1,3	JAMES POND	MD	3
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15	DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26	JJ AND JEFF	TG	16
BATMAN	GB	1	DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
BATMAN	NES	17	DRAGON SPIRIT	TG	16	JURASSIC PARK	MD	27,27
BATMAN RETURNS	MD	26	DRAGON'S LAIR	GB	25	KENSEIDEN	MS	8,11
BATMAN RETURNS	SN	24	DRAGON'S LAIR	SN	17	KICKLE CUBICLE	NES	7,12
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23	DUCK HUNT	NES	8	KID CHAMELEON	MD	22
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3	DUCK TALES	NES	1,5	KIRBY'S DREAM LAND	GB	18
BATTLE SQUADRON	MD	18	DYNABLASTER	GB	5	KIRBY'S DREAMLAND	GB	19
BATTLE TANK	GB	25	DYNAMITE DUX	MS	25	KLAX	GG	21
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25	E.A. HOCKEY	MD	4, 18	KLAX	MD	12
BATTLETOADS	GB	14,24	ECCO THE DOLPHIN	MD	24	KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23	ELECTROCOOP	LX	13,1	KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28	ENDURO RACER	MS	1	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25
BEST OF BEST	GB	22, 24	ESWAT	MD	25	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	27
BIONIC COMMANDO	NES	14	EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL"	MD	19	LAST BATTLE	MD	4
BLACK BELT	MS	10,25	EXHAUST HEAT	SN	20,22	LEMMINGS	GG	26
BLAZING LASERS	TG	11	F-1 RACE	GB	12	LEMMINGS	MS	23
BLODIA	GB	25	F-ZERO	SN	14	LEMMINGS	NES	24
BLUE LIGHTNING	LX	2	F1 EXHAUST HEAT	SN	23	LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
BLUE SHADOW	NES	16	FACTORY PANIC	GG	12,25	LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
BOB	SN	28	FANTASIA	MD	4,15	LOCK 'N CHASE	SN	24
BOMBER MAN	TG	17	FATAL FURY	MD	21,26	LOS SIMPSONS	NES	9
BOMBER RAID	MS	1	FATAL FURY	NG	23	LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
BONANZA BROTHERS	MS	8	FAXANADU	NES	25	LOW G MAN	NES	12,15
BOULDER DASH	GB	17	FINAL FIGHT	SN	17	LOW-G-MAN	NES	12
BOULDER DASH	NES	25	FLASHBACK	MD	23,26,27	LUCKY DIME CAPER	GG	28
BOXLE	GB	20	FORGOTTEN WORLDS	MD	1	MAGIC SWORD	NES	28
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18	FORTRESS OF FEAR	GB	11,17	MARIO IS MISSING	SN	26, 29
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14	GAIN GROUND	MS	1,22,23	MARVEL LAND	MD	15
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5	GAIN GROUND	MD	2,13	MASTER OF DARKNESS	MS	20
BUDOKAN	MD	26	GALAXY FORCE	MS	19	MAZIN WARS	MD	27
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16	GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12	MEGA MAN 2	NES	19,3, 9
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20	GATES OF ZENDOCON	LX	9,4	MEGAMAN	GB	9
BURAI FIGHTER	NES	5	GAUNTLET	LX	3	MEGAMAN 3	NES	14,17
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20	GAUNTLET	MS	4	MEGAMAN 4	NES	22
BURNING FORCE	MD	9,12	GAUNTLET II	GB	11,18	MEGAMAN II	GB	15,25
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9	GHOST AND GOBLINS	NES	17	MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23	GHOSTBUSTERS	MS	7,25	MERCENARY FORCE	GB	20
CAPTAIN SILVER	MS	2	GHOSTBUSTERS	MD	1	MERCS	MD	25
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3	GHOULS 'N GHOSTS	MD	8	METROID	NES	6,15,4
CARMEN SANDIEGO	MD	12	GHOULS'N GHOSTS	MS	14	MICKEY MOUSE	GB	15
CASINO GAMES	MS	25	GHOULS'N GHOSTS	MD	1	MICKEY MOUSE	GG	3
CASTLE OF ILLUSION	MS	16	GLOBAL GLADIATORS	MS	28	MICKEY MOUSE	NES	4
CASTLE OF ILLUSION	MD	1	GLOBAL GLADIATORS	MD	26	MICROMACHINES	NES	28
CASTLEVANIA	GB	10,5,25	GOAL	NES	2	MIGHT & MAGIC	MD	5
CASTLEVANIA 2	GB	25	GODS	MD	28	MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
CASTLEVANIA II	NES	12,3	GODZILLA	NES	25	MOONWALKER	MD	1,8,16
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5	GODZILLA	GB	15,17	MORTAL KOMBAT	GG	28
COLUMNS	MD	14	GOLDEN AXE	MS	1,18	MORTAL KOMBAT	MS	26
COOL WORLD	SN	26,27						



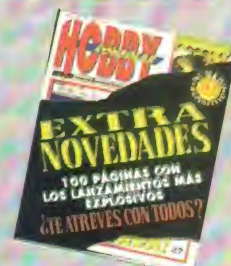
950 Ptas.

Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadrada!!

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	12
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	21
PREDATOR II	MD	15
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSYCHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	25
PUTT, PUTTER	GG	9
QUACKSHOT	MD	7
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOP	MD	8
ROBOCOP: JAMES POND II	MD	10
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
SKWEEK	GG	24
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON'S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19
SONIC 2	MD	29
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SONIC II	MS	20
SONIC	MD	29
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOUL'S N GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	SN	29
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	
7,9,10,16,16,5,29		
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
SUPER MARIO WORLD	SN	29
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA N°
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE GOONIES II	NES	2
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE IMMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	12
THUNDER FORCE IV	MD	19
THUNDER HAWK	MCD	27
THUNDERFORCE III	MD	6
THUNDERFORCE IV	MD	17,18
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	LX	7
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16
WIMBLEDON TENNIS	GG	21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERBOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSHI'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadrar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

[illegible]

Sega es la compañía más despreciable en cuanto a publicidad se refiere"

- Hobby n° 31.....> 30 páginas publicitarias
- Hobby n° 34.....> 36 páginas publicitarias
- Hobby n° 36.....> 42 páginas publicitarias

(Y en un futuro no muy lejano).....> 100 páginas publicitarias

- Hobby n° 45.....> por el paso que vais, por el día de mañana, que ahí

...Por otra parte nos parece más impactante la forma de Sega de promocionar sus productos (canal pirata, etc...) es increíble".

Amigos de Hobby Consolas, nosotros creemos que la publicidad es una de las bazas más importantes que pueden utilizar las compañías para lanzar sus productos, pero no solo las compañías de consolas sino todas en general. Además de la calidad del producto, una buena campaña publicitaria puede hacer que un producto tenga éxito o no. En cuanto a las campañas publicitarias ya han utilizado las empresas como Sega, han sido bastante buenas. Un ejemplo puede ser el de Super Williams Renault o la campaña del mundo de FI con el equipo Williams. Uno de los puntos negros en este tema es la promociónar sus productos desde prestigio en este tema se refiere a la guerra que siempre mantienen entre sí y nos más impactante la forma de Sega y Nintendo. Por otra parte no parece una de las armas más importantes que tienen las compañías depende de cómo usen venderán o no, y también las empresas y como "Sturnt", "MD13X" y "Ultra 64". En definitiva, la publicidad siempre será así y las compañías la utilizarán además para lanzar sus productos y para hacer la competencia por escucharlos y por tener en cuenta nuestra opinión un fuerte saludo de:

...Pero en cambio Sega el ambiente que le da a los anuncios es más original. Sin poner un rollo de macabeo de texto la gente se entera perfectamente, con esos dibujos, fotografías, etc. tan simpáticos que Sega les da.

¡ENHORABUENA POR ESTA REVISTA!
¡ENHORABUENA POR ESTA SECCION!

[illegible]

...Sois comparables a Tele Cinco, mientras unos meten anuncios cada cinco minutos, los otros los meten cada cinco páginas".

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

Hay quien dice que

Nintendo® *Acción* es una

revista muy
dura

No será porque
este mes...

nos dejamos la piel en
MORTAL KOMBAT II
con una súper guía

golpeamos sin tregua en
SLAM MASTERS

cogemos por los pelos a
SHAQ FU

nos encargamos de
DRAGON

os contamos la historia de
DRAGON BALL

... y preparamos una sorpresa
A RITMO PICAPIEDRA

El caso es que...
A lo mejor tienen razón.

NINTENDO ACCION Nº 23. A LA VENTA EL DÍA 1 DE OCTUBRE

Premios del concurso Fotográfico

HOBBY SEGA

¿Dónde vas a llevar
tu **Game Gear**
este verano?

Los 10 premios (TV Tunner + Pack
de pilas + Lupa Wide Gear + Sonic
Spinball + Dynamite Headdy)
han correspondido:

A LA GAME GEAR MAS CULTURAL
(en las ruinas de Chichen - Itza, México)
Daniel García Miranda, Móstoles, Madrid.

A LA GAME GEAR MAS COLGADA
(en el parque) Rubén Molina,
Reus, Tarragona.

PREMIO ESPECIAL A LA FOTOFOTOGRAFIA (en el faro - gear)
David Damas Mayor, Alcorcón, Madrid.

**A LA GAME GEAR MAS EXOTICA Y
FACIL** (en los alpes suizos)
Joel Bages Sanabra,
Vilanova i la Geltrú, Barcelona.

A LA GAME GEAR MAS MONTAÑA
(en unos picos muy bonitos, por cierto)
Hasier Iñan, Elbar, Guipúzcoa.

A LA GAME GEAR MAS BIG (BEN...)
(en Londres) Hermanos Gorospe
Echevarria, Legazpi, Guipúzcoa.

A LA GAME GEAR MAS DISFRUTADA
(en el Club de las Camisas Manchadas)
Angélica Galera Jiménez,
Leganés, Madrid.

A LA GAME GEAR MAS CATOLICA
(Visita de los Scouts al Papa - Eurojam 94)
Francisco José Martínez - Pdez, Madrid.

A LA GAME GEAR MAS CALIENTE
(en el jardín de su casa)
Miguel Moraza Alonso, Vitoria, Álava.

A LA GAME GEAR MAS EN OLA
(en la ventana) Hermanos Pérez Martos,
El Prat de Llobregat, Barcelona.

pcmanía

Incluye una aplicación multimedia completa sobre el mago del suspense:
Películas, Biografía, Filmografía,
Fichas Técnicas, Anecdótico...

POR sólo 750 Ptas.



Confieso que siempre tuve cierta psicosis a los ordenadores... hasta que conocí PCMANÍA. Enseguida tuve la sospecha de que esta revista sabía demasiado...

¡Qué frenesí! :

Multimedia, Imagen sintética, Cursos de programación, Un CDROM y un disco de regalo. No me quedó ni sombra de duda:...

¡Un número de vértigo!
¡Ah! y recuerda: No te confundas con otros "pájaros" porque ¡A éstos no hay quien les pise los talones!



SUPER

JELLY BOY

Os dejará hechizados

- Consola: Game Boy
- Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: Noviembre



Uno de los personajes más polifacéticos y cambiantes de las plataformas Nintendo continuará divirtiéndolo a los usuarios de Game Boy con sus peripecias. A lo largo de **ocho mundos** donde se encuentran dispersas las piezas de un

puzzle, **Jellyboy** no perderá ninguna de las características que le han hecho famoso en Super Nintendo. **Fases muy coloristas, con originales enemigos, sorprendentes fases de bonus y difíciles plataformas** que sortear, será la oferta de «Jellyboy» para el próximo mes de noviembre.

JURASSIC PARK R. EDITION

Os dejará hechizados

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Noviembre



La primera secuela del jurásico cartucho del mismo nombre que la película dirigida por Steven Spielberg, **llegará a los circuitos de la 16 bit de Sega** sin que aún haya pasado un año del anterior lanzamiento. Su título

completo será «**Jurassic Park Rampage Edition**» y tendrá una mecánica de juego basada en **plataformas llenas de los ya habituales bichitos de la era antediluviana**. Sin duda, la isla de Nubla promete dar mucho juego en todos los formatos de Sega.

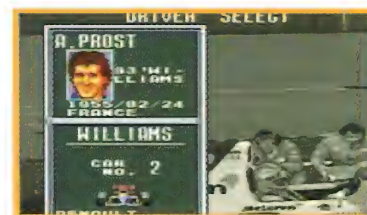
F-1 POLE

Velocidad en la

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Human
- Lanzamiento: Noviembre

Tres son los modos de juego que presentará esta nueva versión de «**F1 Pole Position**»: «**Test Run**», donde tendrás la

oportunidad de probar los **16 circuitos en que se desarrolla el Campeonato del Mundo**, en un recorrido fijo de diez vueltas; «**Battle**», con posibilidad para dos



TINY TOO

Los peques y el deporte

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Konami
- Lanzamiento: Noviembre

Buster Bunny, Hamtok, Dizzy Devil, Calamity Coyote, Helmira y los demás amiguitos también van a hacer deporte.

al balompié se refiere, tres jugadores de campo y un portero. Habrá **cinco canchas de juego**, alguna tan divertida como la del Oeste. Todas ellas **incluirán sorpresas en forma**



Eso sí, en unas modalidades deportivas tan alocadas como los propios jugadores.

El fútbol y el baloncesto serán los deportes que podrás elegir en «**Tiny Toons Sports**». Los equipos tendrán cuatro componentes en lo que

de barriles, yunques, etc. Por su parte, los equipos de baloncesto estarán compuestos por tres pequeños Toons, cada uno de ellos **con un turbo que le hará correr más deprisa y le permitirá utilizar alguna artimaña.**

POSITION 2

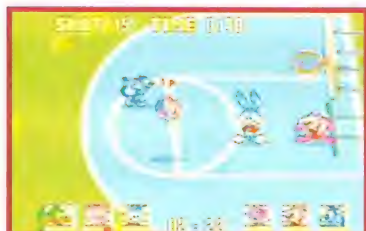
parrilla de salida



jugadores simultáneos y donde, además de elegir circuito, número de vueltas, condiciones atmosféricas y hándicap, podrás seleccionar tus contrincantes; y "World Grand Prix" (Campeonato del Mundo), con opción de dos jugadores simultáneos. Pero lo más novedoso respecto a la primera versión será la **posibilidad de crear**

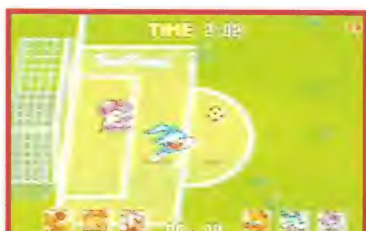
nuestros propios equipos participantes, en esta gran fiesta de la velocidad y la tecnología punta.

ON SPORTS



También habrá un **modo Historia** en el que se contará cómo el pequeño Buster Bunny invitó a tres amigos a formar un equipo de

baloncesto para jugar en la liga del colegio. Por supuesto, este cartucho de los retoños de la Warner estará **presidido por** el humor "marca Acme".



MICHAEL JORDAN IN THE WINDY CITY

¡Pero si es Jordan!

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: Noviembre



Los superfans de **Michael Jordan** estarán contentos de poder disfrutar con un personaje de plataformas inspirado en la estrella retirada de los Toros

de Chicago. En su primera aventura, deberá **rescatar a veinte jugadores de la NBA** que han sido secuestrados. Para ello dispondrá de su arma natural, un **balón de basket**, y de mucha habilidad.

S. BOMBERMAN 2

Un cartucho bomba

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Hudson Soft
- Lanzamiento: Noviembre



Uno de los juegos más adictivos y divertidos de todos los tiempos, pronto contará con una **segunda parte que mantendrá el alto nivel** alcanzado por su predecesor, entre otras cosas porque

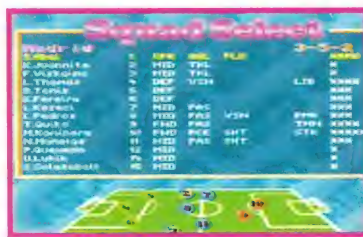
prácticamente mantendrá la misma mecánica de juego (**eliminar enemigos a base de bombazos**). El máximo atractivo de esta nueva entrega será el **modo de dos a cuatro jugadores simultáneos**, en el que disputaréis batallas campales.

SUPER

KICK OFF 3

Europa en juego

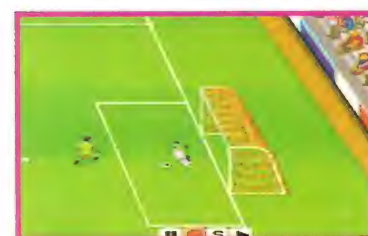
- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Anco Games
- Lanzamiento: Noviembre



Las mejores competiciones del mundo tienen como escenario las canchas del Viejo Continente. Sus protagonistas son los **equipos y jugadores de Italia, Alemania, Inglaterra, Francia y, por supuesto, España**. La posibilidad de disputar los torneos de liga y copa de estas cinco potencias futbolísticas será uno de los alicientes de «**Kick Off 3 European Challenge**». Además, podréis participar en una **liga europea** con los principales equipos de nuestro continente, no sólo de las cinco naciones mencionadas, sino de otras nacionalidades, como holandeses, portugueses, belgas e incluso

rumanos y rusos. Eso sí, los jugadores de tus equipos europeos favoritos aparecerán con cierto retoque en sus nombres. Un viejo truco de las compañías programadoras para no pagar derechos por utilizarlos.

En todas las modalidades podrán intervenir **dos jugadores simultáneos, y cuatro no simultáneos para ligas y copas**. El completo número de opciones de «**Kick Off 3 European Challenge**» dejará satisfecho a los jugones más exigentes, con posibilidades tan curiosas como elegir entre cuatro tipos de árbitro y otras mucho más influyentes como el tipo de campo, nivel técnico, control de balón o velocidad del juego.



LETHAL ENFORCE

Consolaguetti western

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Konami
- Lanzamiento: Noviembre

Los programadores de Konami van a trasladar de sitio sus pruebas de tiro al blanco. El **Oeste Americano** en la época de la gran colonización, que tantas veces ha sido reflejado en el cine, será el escenario elegido para que demostréis vuestra

puntería con el pad de control o bien con la pistola que se vendía conjuntamente con la primera parte.

El argumento será un mero traslado a esa época del que ya apareciera en la anterior entrega, pues también **empezará con el robo de un banco y la posterior huida de**



NBA LIVE 95

Canastas de lujo

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: EA Sports
- Lanzamiento: Noviembre

La mejor compañía programadora de simuladores deportivos, **Electronic Arts**, volverá a mostrarnos cómo se hace un juego de baloncesto con «**NBA Live 95**». **Temporada regular** con todos los enfrentamientos, que podrás jugar de hecho o dejar que el marcador del

partido aparezca sin necesidad de jugarlo; **play-offs** con un número de encuentros a elegir y la posibilidad de guardarlos en memoria; y **partido de exhibición** son los modos de juego que os ofrecerá este programa.

Como en todos los productos de Electronic Arts, **las opciones adicionales serán**



S II GUN FIGHTERS



los ladrones. La **calidad gráfica se mantendrá a un nivel muy alto**, con perfectas digitalizaciones de escenarios y enemigos. La mecánica de juego también será la misma, es decir, **disparar a todo lo que se mueva**, teniendo cuidado de no dar a los

rehenes que de vez en cuando se interpondrán en tu camino.

Si alguna vez habéis soñado, como el genial Pepe Isbert en "Bienvenido mister Marshall", en ser el **sheriff más rápido a este lado de Río Grande**, con «Lethal Enforcers II» podréis hacerlo realidad.



IVE 95

abrumadoras, tanto por número como por los diversos aspectos que cubre. Desde modificar la velocidad de juego, activar los tres segundos en zona o las intercepciones por encima de la vertical del aro, hasta la **genial posibilidad de**

ralentizar los mates que se produzcan, con rotura de tablero incluida.

No os perdáis tampoco la **presentación de los jugadores al principio del partido**, con las mejores digitalizaciones que se hayan visto en un cartucho de basket.



PETE SAMPRAS TENNIS

El nº 1 de los circuitos

- Consola: Game Gear
- Compañía: Codemaster
- Lanzamiento: Noviembre

El número uno del tenis mundial seguirá su triunfal temporada por los circuitos consoleros. En tierra batida, hierba o superficie dura, «Pete Sampras Tennis» para la portátil de Sega mostrará su facilidad de

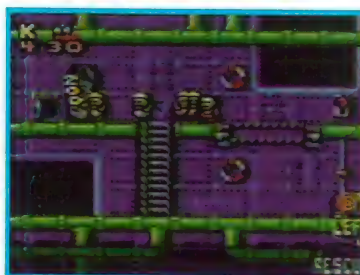
manejo y su capacidad de diversión. **Modo Torneo, partido aislado o "World Tour"** con posibilidad de dobles y la opción de **dos jugadores simultáneos en la misma Game Gear**, completarán un programa que mostrará el mejor tenis.



S.S.LUCIFER

Cita sobre el asfalto

- Consola: Mega Drive y Game Gear
- Compañía: Codemaster
- Lanzamiento: Sin determinar



Originalidad ante todo es lo que podréis encontrar en «S.S. Lucifer» para la 16 bit y la portátil de Sega. Mediante la **activación de interruptores y la colocación estratégica de bombas**, deberéis facilitar el camino a un grupo de turistas

que se encuentran aislados en el interior de distintos medios de transporte. Claro que no todo será un camino de rosas, ya que **trampas y peligros varios** formarán parte de los transatlánticos y aviones. Un apasionante programa que tendrá el acierto de lanzar la inglesa **Codemaster**.

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO consola Super Nintendo en buen estado con 7 buenos juegos, por Mega Drive con 5 ó 6 juegos. Port favor, sólo Barcelona y provincia. Preguntar por Jordi.
TF:93-8310136.

CAMBIO «Art of Fighting» de Neo Geo por «Blue's Journey» o «Super Sidekicks». Si puede ser, por «Super Sidekicks». Preguntar por Alex.
TF:93-3977435.

CAMBIO el juego «Super Mario World» de Super Nintendo por el «Bart's Nightmare». El que esté interesado que llame de 2:00 a 10:00 horas y pregunte por José.
TF:971-453180.

CAMBIO los siguientes juegos para Super Nintendo: «Spiderman X-Men», «Another World» y «Adams Family», por «F-Zero» u otros de Super Nintendo o Mega Drive. Preguntar por Tomás.
TF:988-461257.

CAMBIO Master System II nueva con 1 juego por Game Gear. Si puede ser, sólo de Lleida. Interesados, preguntar por Aitor.
TF:973-223502.

CAMBIAMOS los juegos: «Sonic CD» y «Sewer Shark» de Mega CD por otros. Si tienes algún juego de rol para 16 bits, llámanos. Preguntar por Gorka o Haritz.
TF:943-116603.

CAMBIO los juegos: «Land of Illusion» y «Sonic Chaos» en perfecto estado, por «Micromachines» y algún otro que esté bien. Preguntar por Ernest.
TF:977-341710.

CAMBIO consola Nintendo con dos mandos, pistola y 6 juegos, por Super Nintendo con 1 mando y 2 juegos. Me da igual cuáles sean. O por Game Boy con 13 juegos, cascos, conector y pilas. Preguntar por Eduardo.
TF:91-7750217.

CAMBIO Nintendo con 10 juegos, 2 mandos y Footpedal, por Super Nintendo con 2 mandos y «Bubsy». En buen estado. Preguntar por Carlos.
TF:987-306195.

DESEARIA INTERCAMBIAR la consola Master System con 3 juegos y un mando, por una Nintendo con 2 juegos y el mando. Preguntar por Edu.
TF:954-659997.

VENTAS

VENDO Master System con 4 mandos, pistola y 17 juegos, tres para la pistola por 20.000 pesetas. Llamar de 15:40 a 16:10. Preguntar por Ricardo.
TF:91-7773962
O escribir a: Ricardo Solís, c/Alora, 27-2º Izda. 28038 (Madrid).

VENDO Game Gear + 4 juegos + Adaptador a corriente por 15.000 pesetas. En perfecto estado. Preguntar por Ferrán. Llamar de 16:00 a 20:00 horas. Sólo Barcelona y provincia.
TF:93-4548690.

VENDO juegos de Game Gear a 1.500 pesetas cada uno. Tengo hasta 18 juegos de los más actuales. También vendo la TV de la Game Gear. Las dos cosas juntas por 10.000 pesetas. Preguntar por Roger.
TF:93-5805453.

VENDO Super Nintendo con 2 juegos: «Super Mario World» y «Dragon Ball Z» (sin adaptador) y un mando

por 18.000 pesetas. ¡Negociables! Interesados, preguntar por Javi.
TF:93-6644181.

VENDO Mega Drive y los juegos: «Taz-Mania», «Shadow of the Beast», «Sonic 2», «Quackshot», «Castle of Illusion» y dos juegos más japoneses. También todas las revistas de Hobby Consolas. Preguntar por Francisco.
TF:93-6917768.

VENDO Game Boy con 23 juegos: «Mortal Kombat», «Mystic Quest», «Asterix», etc... y el Handy Boy por sólo 65.000 pesetas. Valor real superior a 100.000 pesetas. Preguntar por Juan.
TF:985-271337.

VENDO ordenador Amstrad CPC + coche radio control Nikko por 70.000 pesetas. ¡Negociables! Sólo Granada. Please. Preguntar por Rubén.
TF:958-590548.

VENDO consola Master System con 5 juegos: «Sonic», «Batman Returns», «Global Gladiators», «Shadow Dancer» y «Alex Kid» por 12.000 pesetas. Llamar de 19:00 a 21:00 horas. Preguntar por Roberto.
TF:96-5247742.

¡SUPER OFERTA! Vendo Game Gear con menos de un año, con 6 interesantes juegos. Todos con su caja, funda e instrucciones. 20.000 pesetas. Sólo Barcelona. Hablar con Nacho.
TF:93-2012341.

QUISIERA VENDER consola Nintendo con 2 mandos + «Batman Returns of the Joker», «Tecmo Cup» y «Snow Brothers» por 16.000 pesetas. También vendo por separado: consola Nintendo por 5.000 pesetas, «Batman Returns» por 7.000 pesetas, «Tecmo

Cup» por 3.500 pesetas y «Snow Brothers» por 3.000 pesetas. Preguntar por José Julián.
TF:926-806510.

VARIOS

VENDO O CAMBIO «Terminator II» con instrucciones y caja por 6.000 pesetas, o cambio por uno de estos juegos: «Toe Jam & Earl», «Thunder Force IV», «Sonic 3», «Robocop Vs Terminator» o «FIFA International Soccer». Pago diferencia. Llamar de 14:00 a 18:00 horas y preguntar por Juan José.
TF:91-5707228.

VENDO los juegos de Nintendo: «Chip & Dale», «Ice Hockey», «Cazafantasmas 2», «Panic Restaurant», «W.Wrestlemania», «Double Dragon 2» y «Gauntlet 2». Vendo a 2.000, 2.500 ó 3.000 pesetas, o todos por 10.000 pesetas. También los cambio todos por 3 juegos de Super Nintendo. Preguntar por Pedro (hijo). Llamar de 10:00 a 11:00 horas de la noche.
TF:924-303424.

CAMBIO «Street Fighter II» y «The Legend of Zelda» por Multi-Converter y «Megaman X» de Super Nintendo, o los vendo por 18.000 pesetas. También vendo por separado por 9.000 pesetas cada uno. Preguntar por Darío.
TF:96-3576956.

BUSCO adaptador con 4 juegos para Mega Drive y 1 ó 2 pads de 6 botones. Aparte, vendo «Flashback» por 6.000 pesetas. Llamar tardes o fines de semana. Preguntar por Sergio.
TF:91-5188411.

VENDO Master System II con dos juegos por 4.000 pesetas. Está en buen es-

tado. O la cambio por Game Boy, si es posible con un juego. Preguntar por Samuel.
TF:96-430529.

VENDO O CAMBIO Game Boy + 9 cartuchos. Uno de ellos con 32 juegos. La cambio por 3 ó 4 juegos de Super Nintendo. Preguntar por Roberto.
TF:94-6200719.

VENDO O CAMBIO «Jurassic Park» de Mega Drive. Lo vendo por 8.000 pesetas o lo cambio por el «FIFA International Soccer» o por el «NBA Jam». Escribe a: Rafael López Pérez, c/Virgen del Puig, 19-Bloque 4º 1º B. 03009 (Alicante).

VENDO O CAMBIO el juego «Top Gun». Precio nuevo 6.500 pesetas ó 3.000 pesetas. O cambio por un juego de Game Boy. Cualquiera, menos «Tetris». Preguntar por Juanjo.
TF:947-273741.

ME GUSTARIA comprar Super Nintendo con dos mandos y un juego. Que esté en buenas condiciones. Precio 10.000 pesetas. Interesados, preguntar por Vicente.
TF:96-1202764.

VENDO juegos de Game Boy, entre ellos «The Legend of Zelda» y «Tetris». Baratos. O cambio por juegos de Super Nintendo. Regalo revistas y vídeos. Sólo Oviedo. Los que estéis interesados, hablar con Dani.
TF:985-262090 y 985-261804.

COMPRAS

COMPRARIA «FIFA International Soccer» por un máximo de 8.000 pesetas o lo cambiaría por el «Super Mario Kart» pagando 2.000

La Gran Ocasión

pesetas de diferencia. Sólo Baleares. Preguntar por Fran.
TF:971-418342.

COMPRO el juego «Goal II» y el «Big Foot», caja y libreta de instrucciones. Con menos de 1 año de uso, por 6.500 pesetas, o sólo «Goal II» por 4.575 pesetas. Preguntar por Héctor.
TF:96-5696576 y 96-5696513.

COMPRO juegos de Turbo Grafx. Precio a convenir. Preguntar por Javier. Podéis llamar cuando queráis. Sólo para los que viven cerca de Bilbao.
TF: 94-6681263.

COMPRO el juego «Jurassic Park» de Super Nintendo por 7.000 pesetas, con caja e instrucciones en español. Sólo lunes o viernes. Preguntar por David.
TF:94-4904973.

COMPRO el juego «Astérix» de Super Nintendo por 3.500 pesetas. Mandar una carta a la siguiente dirección: Pedro Antonio Fernández

Fernández, c/Bolnuevo (Calle del Mar). 30870 -Mazarrón- (Murcia).

¡ATENCIÓN! compro «Desert Strike» de Mega Drive por 4.000 pesetas. Discutibles. Preguntar por Jordi. Que esté en buen estado.
TF:93-2171317.

COMPRO Game Boy. A ser posible con algún juego. Llamar de 7:00 a 7:45 horas. Preguntar por Rafael.
TF:954-849416.

COMPRO juegos de Game Gear en buen estado. Preferiblemente de coches y de fútbol, pero no necesariamente. Llamar de 2:30 a 3:30 horas y preguntar por Miguel.
TF:986-648059.

COMPRO consola Super Nintendo, a ser posible con un juego de lucha. Interesados, preguntar por Jordi.
TF:964-239165.

COMPRO el juego de Super Nintendo «Super Soccer», por unas 4.000 pesetas máximo, o el «X-Men» por 4.500 pesetas. Intere-

sados, preguntar por Jose María.
TF:928-251392.

CLUBS

QUISIERA CARTEARME con chicos/as que tengan una NES o una Game Boy. Mandad vuestras cartas a: Luis Antonio Hernández Borja, c/Batanejo, 18-4º. 46340 -Requena- (Valencia).

¡NOTICIÓN! Manda 100 pesetas junto con tus datos a la siguiente dirección: Manuel Martínez Pérez, Avenida Andalucía, 3. 04640 -Pulpí- (Almería). Entrarás en el sorteo de una Mega Drive, además recibirás carnet, etc...

SI TIENES una Nintendo o una Super Nintendo y tienes entre 9 y 20 años, hazte socio del «Club Nintendo». Escíbeme incluyendo tu nombre y dirección para el carnet. Jonathan Piqueras Pérez, c/Doctor Nicasio Benlloch, 54-puerta 26. 46015 (Valencia).

INSCRIBETE en el puntero club YHWH Hobby Fox, el futuro hace la unión. Usuarios de Super Nintendo, Mega CD y las próximas Mega Drive 2, Turbo Duo y 3DO. Sólo de 14 a 40 años. Preguntar por José Manuel.
TF:968-632177.

QUIERO FORMAR un club de gente que tenga la Turbo Grafx o ponerme en contacto con otro club de esta consola. Escribe a: Juan Carlos López, Avenida de Madrid, 53-10º 4º. 04007 (Almería).

QUIERO FORMAR un club de correspondencia, donde se digan trucos sobre Super Nintendo y Game Boy. Interesados, llamar a partir de las 9:00 horas y preguntar por Jorge.
TF:972-477477.

SI QUERES formar parte de un club con muchas prestaciones llamado «Star Pc», comunícate con nosotros por teléfono (preguntar por Rubén Alcázar) o por carta: Rubén Alcázar, c/Ro-bla. Nueva, 6. 08110 -Montcada I Reixach- (Barcelo-

na). Sólo por llamar o escribir una carta con tus datos personales, te enviaremos gratuitamente el carnet de socio y toda la información del club.
TF:93-5752239.

DESEO FORMAR un club de Super Nintendistas, para cambiar juegos, trucos y charlar sobre novedades y próximos lanzamientos. Preguntar por Iván. Llamar de 20:30 a 23:00 horas, los días laborables.
TF:982-551010.

DESEARIA FORMAR UN CLUB de Super Nintendos para intercambiar información (trucos, nuevos juegos, etc...) Preguntar por Guillermo. Llamar por las tardes.
TF:985-5154463.

¿OS GUSTARIA FORMAR un club de Super Nintendo o Game Boy? Seguro que sí, por eso escribir a: Merce Aranda Torrents, c/Duque Tetuán, 9. 08110 -Montcada I Retxach- (Barcelona). O si lo preferís, llamad por teléfono.
TF:93-5753185.

LA GRAN OCASIÓN

☐ COMPRA

☐ INTERCAMBIO

☐ VENTA

☐ CLUBS

☐ VARIOS

T E X T O :

NOMBRE Y APELLIDOS
DOMICILIO
C.P. LOCALIDAD PROVINCIA TLF.

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: «La Gran Ocasión». • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

MAIL

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



**MAS
X
MENOS**



Oye!

**Si este mes andas 'colgao',
con Mail puedes conseguir**

MAS X MENOS

Busca en la portada
de tu revista **HOBBY**
los bonos del BANCO MAIL.
Al comprar cualquiera de
estos 40 productos
podrás conseguir

descuentos de MIL pesetas



LOS BONOS DESCUENTO NO SON
ACUMULABLES EN UN MISMO PRODUCTO
PROMOCION VALIDA DEL 1 DE OCTUBRE
AL 30 DE NOVIEMBRE

ALADDIN 10.490	ASTERIX 9.490	BATLETOADS / DOUBLE DRAGON 9.890
CHAOS ENGINE 11.990	CHOPLIFTER III 9.890	CLAYMATES 9.890
DRAGON CONS	EL LIBRO DE LA SELVA 12.990	FIVEL GOES WEST CONS
KING OF DRAGONS 11.490	KNIGHTS OF THE ROUND 9.990	LOS PITUFOS 9.990
MEGAMAN X 9.990	NBA JAM! 10.990	PACK ATTACK 9.990
RAINBOW BELL 9.890	SLAMMASTERS 12.990	SPECTRE 11.990
		SUPER METROID 10.990

JOYSTICKS SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM JOYSTICKS

Topfighter 10.990	SN-Program Stick 6.990	SN-Program Pad 5.990
--	---	---

- CALIDAD ARCADE
- EJE DE ACERO
- RESISTENTES MICROINTERRUPTORES
- 6 BOTONES DE DISPARO
- 3 BOTONES DE ACCION
- PANEL DE CONTROL LCD
- DISPARO AUTOMATICO INDIVIDUAL
- MOVIMIENTO RALENTIZADO

- 6 BOTONES DE DISPARO, 3 DE ACCION
- BOTONES ADICIONALES
- DISPARO ORIENTABLE
- LCD CON ACCION MEMORIZABLE
- DEMO DE 30 ACCIONES
- DISPARO AUTOMATICO INDEPENDIENTE
- MOVIMIENTO RALENTIZABLE
- BATERIA INTERNA
- CABLE DE CONEXION 240 CM.

- 6 BOTONES DE DISPARO, 3 DE ACCION
- LCD CON ACCION MEMORIZABLE
- DE MO DE 30 ACCIONES
- DISPARO AUTOMATICO INDEPENDIENTE
- MOVIMIENTO RALENTIZADO
- CABLE DE CONEXION 240 CM.

SEGA
MEGA DRIVE

ESTAS SON TUS
TIENDAS ESPECIALIZADAS.
VEN CON TUS CUPONES DESCUENTO
Y BUSCA ESTOS 40 PRODUCTOS.
EN LOS CENTROS MAIL SIEMPRE
ENCONTRARAS
LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS
PARA TU CONSOLA
A LOS MEJORES PRECIOS



MAIL
CENTRO

AERO THE ACROBAT



9.990

DYNAMITE HEADY



9.990

EL LIBRO DE LA SELVA



9.990

F 15 II



9.990

GOLF LINKS



9.990

HULK



9.990

INT. TOUR TENNIS



8.990

JURASSIC PARK RAMPAGE



9.990

MARKO'S MAGIC FOOTBALL



9.990

NBA JAM!



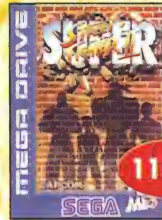
9.990

SONIC & KNUCKLES



9.990

SUPER STREET FIGHTER



11.990

THE OTTIFANTS



8.990

WORLD CUP USA 94



9.990

WORLD TOURNAMENT SOCCER



10.490

JOYSTICKS SEGA JOYSTICKS

SG- Program Pad



5.990

SG-Propad



2.990

Delta Ray



2.990

- 5 BOTONES DE DISPARO, 3 DE ACCION
- LCD CON ACCION MEMORIZABLE
- DISPARO AUTOMATICO INDEPENDIENTE
- MOVIMIENTO RALENTIZABLE
- CABLE DE CONEXION 240 CM.

- CONTROL CON PULGARES
- 5 BOTONES DE DISPARO
- BOTONES ADICIONALES
- DOBLE MODO DISPARO AUTOMATICO
- 3 VELOCIDADES DE JUEGO
- MOVIMIENTO RALENTIZADO
- BOTON DE INICIO

- NUEVA EMPUÑADURA COMFORT-GRIP
- 9 MICROINTERRUPTORES GRAN CALIDAD
- CABLE DE CONEXION EXTRALARGO
- 5 BOTONES DE DISPARO
- DISPARO AUTOMATICO
- FUNCION DE DISPARO RAPIDO
- SOPORTES DE SUCCION

SI LO PREFIERES PUEDES
UTILIZAR LOS BONOS DESCUENTO
HACIENDO TUPEDIDO POR CORREO.
RELLENA EL BILLETE-CUPON
Y ENVIALO A
MAIL VxC
Pº STA. Mª DE LA CABEZA, 1.
MADRID 28045



MAIL
VxC

Ven corriendo ...

ALICANTE



PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98

BADALONA



CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97

BARCELONA



CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10

BARCELONA



C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23

BILBAO



PZA. DE ARRIBAR, 4
TEL: 410 34 73

BURGOS



AV. REYES CATOLICOS, 18. TRAS.
TEL: 24 05 47

MADRID



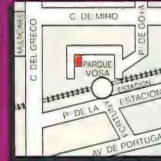
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25

MADRID



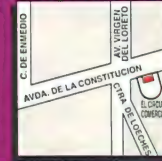
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79

Móstoles MADRID



PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES, TEL: 617 11 15

Torrejón MADRID



AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 677 90 24

Tres Cantos MADRID Fuengirola MALAGA

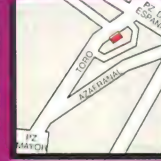


ED. EL ZOCO (POSTERIOR)
AV. COLMENAR VIEJO, SECTOR PUEBLOS.
TEL: 804 08 72



CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82

SALAMANCA



CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81

S. SEBASTIAN



CALLE AUTONOMIA, 3
TEL: 47 40 72

Dos Hermanas SEVILLA



CALLE LAS MORERILLAS, 6
TEL: 566 76 64

VIGO



PLAZA DE LA PRINCESA.
TEL: 220939

ZARAGOZA



CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
PLANTA 1. TEL: 21 82 71

ZARAGOZA



ANTONIO SANGENIS, 6
(SECTOR DELICIAS). TEL: 536 61 56

Sta Cruz de TENERIFE



SABINO BERTHELOT, 4
TEL: 291254

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h FAX: (91) 380 34 49



**TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE
TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)
Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS.
TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO
(PENINSULA Y BALEARES)**

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

	M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	M. SYSTEM - 5990		GAME GEAR - 6990	GAME GEAR - 6990				M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990		
SUBLE	SHINING FORCE	STREETS OF RAGE II	SUB TERRANIA	SUPER STREET FIGHTER II	TAZ IN SCAPE F. MARKS	THE FLINSTONES	THE OTTIFANTS	TURTLES TOURNAMENT	URBAN STRIKE	WINTER OLYMPICS	WORLD CHAMP. SOCCER	ZOO!
	EVIL LAUNCHERS - 1989	PALM JAMES - 1990	KITVA - 1990	NINTENDO - 1990	EVIL LAUNCHERS - 1989	MAXI ENTERTAINMENT - 1990	ORIGAMI - 1990	EVIL LAUNCHERS - 1989	DYNAMIC GAMING - 1990	OLYMPICS - 1990	MOHARRIR - 1990	ELECTRONIC ARTS - 1990

MEGADRIVE - 9990				MEGADRIVE 12490		MEGADRIVE - 9900	MEGADRIVE - 11990	MEGADRIVE - 9990	MEGADRIVE - 8990	MEGADRIVE - 8990	MEGADRIVE - 9990	MEGADRIVE - 8990	MEGADRIVE - 7900	MEGADRIVE - 6990
	M. SYSTEM - 6990			M. SYSTEM - 4990					MASTER SYS - 5990				M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990
	GAME GEAR - 5990	GAME GEAR - 5990		GAME GEAR - 5990				GAME GEAR - 5990	GAME GEAR - 5490				GAME GEAR - 5990	GAME GEAR - 5990

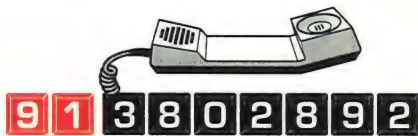
¡ATENCIÓN!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

...Y SI PIDES POR TELEFONO LLAMA A ESTE NUMERO



ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM

POWER BASE CONVERTER



MEGADRIE - 6490

CONTROL STICK



MASTER SYSTEM - 2590

CABLES PROLONGADORES



MEGADRIE - 790

CONTROL PAD



MEGADRIE - 2490

PAD 6 BOTONES



MEGADRIE - 2990

ARCADE POWER STICK II (6 botones)



MEGADRIE - 6990

CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1590

SG PROPAD 2 6 botones



MEGADRIE - 4990

MEGAMASTER 6 Botones



MEGADRIE - 5995

MEGA CD



SUPER PRECIO
39.900

BATMAN RETURNS	9900	SENSIBLE SOCCER	6990
DOUBLE SWITCH	11990	SEWER SHARK	9990
DRACULA UNLEASHED	9990	SILPHEE	9990
DRAGON LAIR	9900	SKELETON KREW	9990
DUNE	9900	SONIC CD	8990
FIFA INTERN. SOCCER	8990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
FINAL FIGHT	8990	TERMINATOR CD	10900
FLASH BACK	9990	THUNDERHAWK	9990
HARRIER ASSAULT	9990	TIME GAL	8990
PRIZE FIGHTER	10990	TOM CAT ALLEY	9990
GROUND ZERO TEXAS	9990	WONDER DOG	8990
HOKU	9990	WORLD CUP USA 94	8990
LETHAL ENFORCERS	10900	WWF RAGE IN CAGE	9990
MARKOS FOOTBALL	9990	YUMENI MANSION	11900
MEGARACE	9990		
MONIGHT RAIDERS	9990		
MORTAL COMBAT	9990		
NHL HOCKEY 94	8990	AFTER BURNER 3	3990
NIGHT TRAP (2 CD)	12900	BLACK HOLE ASSAULT	3990
POWER MONSTER	8990	ROBOALESTE	3990
PRINCE OF PERSIA	8990	WOLFCHILD	3990

OFERTAS

JOYSTICKS SEGA / NINTENDO

PYTHON



MASTER SYSTEM - 1995
MEGADRIE - 2395
NINTENDO - 1795

MAVERICK



MASTER SYSTEM - 2990
MEGADRIE - 3290
NINTENDO - 2290

MEGAGRIP



MEGADRIE - 2990
M. SYSTEM - 2990

TURBO TOUCH 360



MEGADRIE - 1990
M. SYSTEM - 1990

SG FIGHTER



MEGADRIE - 1990
M. SYSTEM - 1990

COMPETITION PRO



MEGADRIE - 1990
M. SYSTEM - 1990

CONSULTA POR LA VENTA A PLAZOS EN LAS TIENDAS MAIL

ISUPER PRECIO!

CONSOLA NEO GEO

49.990

NEO GEO+ ART OF FIGHTING

69.900

AMIGA CD32

PRECIO SORPRENDENTE

59.900

CD32 + WING COMMANDER

+ DANGEROUS STREET

¡ATENCIÓN!
IMPORTANTE BAJADA DE PRECIOS NEO GEO

3 COUNT BOUT	16990	PUZZLED	12990
ALPHA MISSION II	14990	RIDING HERO	11990
ANDRO DUNOS	27990	ROBO ARMY	13990
ART OF FIGHTING	14990	SAMURAI SHODOWN	29990
ART OF FIGHTING 2	29990	SENGOKU	12990
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	9990	SENGOKU II	29990
BASEBALL STARS 2	14990	SPIN MASTER	25990
BLUE'S JOURNEY	8990	SUPER BASEBALL 2020	13990
BURNING FIGHT	12990	SUPER SIDERICKS	19990
CROSSED SWORDS	12990	SUPER SIDERICKS 2	34990
CYBER LIP	8990	THE SUPER SPY	10990
EIGHT MAN	9990	TOP HUNTER	35990
FATAL FURY	9990	TOP PLAYERS GOLF	9990
FATAL FURY 2	16990	TRASH RALLY	14990
FATAL FURY SPECIAL	29990	VIEW POINT	39990
FOOTBALL FRENZY	9990	WIND JAMMERS	34990
GHOST PILOTS	18990	WORLD HEROES	12990
KARNOV'S REVENGE	31990	WORLD HEROES 2	16990
KING OF THE MONSTERS	9990	WORLD HEROES 2 JET	32990
KING OF THE MONSTERS 2	14990		
LEAGUE BOWLING	11400	CONTROLADOR JOYSTICK	11990
MAGICIAN LORD	15990	MEMORY CARD	4990
MUTATION NATION	15990	CABLE RF	3490
NAM 1975	12990	CABLE AV	2290
NINJA COMBAT	12990	CABLE RGB (EURONECTOR)	2290
NINJA COMMANDO	29990	ALIMENTADOR AC/CD	2290

Game Gear + COLUMNS

4 EN 1 PLUS

14.900

18.990

22.490

GAME GEAR + 4 JUEGOS
SMASH TENNIS, BALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II

GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR DE CORRIENTE

CENTRO MAIL ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98
CENTRO MAIL BADALONA	SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
CENTRO MAIL BARCELONA	C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
CENTRO MAIL BARCELONA	C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
CENTRO MAIL BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
CENTRO MAIL BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
CENTRO MAIL MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
CENTRO MAIL MADRID	MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
CENTRO MAIL MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
CENTRO MAIL MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). TEL: 804 08 72
CENTRO MAIL MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ TEL: 677 90 24
CENTRO MAIL MALAGA	C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82
CENTRO MAIL SALAMANCA	TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
CENTRO MAIL SEBASTIAN	AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
CENTRO MAIL SEVILLA	C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
CENTRO MAIL VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA, TEL: 22 09 39
CENTRO MAIL ZARAGOZA	CENTRO COM. INDEPENDENCIA PLANTA 1. ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
CENTRO MAIL ZARAGOZA	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS) ZARAGOZA TEL: 536 61 56
CENTRO MAIL TENERIFE	SABINO BERTHELOT, 4 SANTA CRUZ DE TENERIFE TEL: 291254

MULTIMEGA

¡NOVEDAD!

79.900

SONIC PACK

MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC

4.990

SINTONIZADOR TV	MASTER GEAR CONVERTER	WIDE GEAR	FUENTE ALIMENTACION
P.V.P. - 13900	P.V.P. - 2995	P.V.P. - 2490	P.V.P. - 2190
MALETIN ATTACHE	HANDY POWER KIT	BATERIA RECARGABLE NUBY	LOGIC 3 CARRY CASE
P.V.P. - 3795	P.V.P. - 4900	P.V.P. - 5990	P.V.P. - 2490

MAIL VxS

HAZ TU PEDIDO
POR TELEFONO

91 380 2892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

CARTUCHOS NINTENDO



LOS PITUFOS - 6990	KIRBY'S ADVENTURE LIBRO DE LA SELVA - 7990	INDIANA JONES - 8490	JIMMY CONNORS - 6490	JIMMY CONNORS - 5990
ADVENTURE ISLAND CLASSIC - 4990	ARCH RIVAL - 6990	BATTLEDOGS - 8990	BEST OF THE BEST - 6490	BLUE SHADOW - 3995
DOUBLE DRIE - 3995	DUCK TALES - 6990	ELITE - 3990	FAXANADU - 2995	C. FOREMAN'S GOAL - 6990
GUERRILLA WAR - 3995	HAMMERIN' HARRY - 6990	INDY HEAT - 6990	KICK OFF - 4990	LEGEND OF ZELDA - 6990
MARIO & JOSHI - 4995	MEGA MAN II - 7490	MEGA MAN III - 7990	MEGA MAN IV - 4995	NEW GHOSTBUSTER II - 1995
PAPERBOY 2 - 4995	PROBECTOR - 4995	RACKETT ATTACK - 4995	RAIBOW ISLAND - 1995	ROAD BLASTER - 6990
ROBIN WOOD - 7990	ROBOCOP III - 3995	SHADOW WARRIOR II - 5995	SHAKES REVENGE - 3995	SNOW BROTHERS - 6990
SOLOMONS KEY - 1995	SPIDERMAN RETURN - 4995	STREET GANGS - 7990	SUPER MARIO LAND 2 - 8990	TECMO CUP FOOTBALL - 8990
TERMINATOR 2 - 8990	THE FUNSTONES - 6990	THE SIMPSON 2 - 6995	THE SIMPSONS - 1995	TOP GUN - 1995
TORTUGAS MUTANTE S - 7990	TRACK & FIELD 2 - 4995	TURRICAN - 4990	WRESTLEMANIA - 1995	WWF STEEL CAGE - 7990
ZELDA 2 - 4995				

OFERTAS - 1995 - OFERTAS



CONSOLA NINTENDO

6900

JOYSTICK NINTENDO



NI FIGHTER - 1995 SIGMA RAY - 1995 NI MEGASTAR - 2990 N-PRO - 1995

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



SUPER OFERTA
CONSOLA
SUPER NINTENDO
14.990

PACK SUPER COLOR



28.990

PACK CARLOS SAINZ



24.990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500+ Ptas.



MAVERICK 28 - 3290



PYTHON 28 - 2990



NINTENDO SCOPE + 4 JUEGOS - 7990

OFERTA

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500+ Ptas.



CONQUEROR 2 - 5990



INVADER 2 - 2595



MULTICASE - 3390



HANDY TRAY - 995



MALETIN - 4990



PHANTON - 5650



ADAPTADOR 6 JUGADORES - 3990



DUAL TURBO - 2990

2 pad sin cable

OFERTA

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500+ Ptas.

EXCEPTO OFERTAS



SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO





Estos son tus centros Mail



Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24
MÓSTOLES. TEL: 617 11 15



Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 90
LOCAL 64. TEL: 677 90 24



Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR)
AV. COLMEJAR VIEJO S. PUERLOS
TEL: 804 08 72



Fuengirola MÁLAGA
CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82



Salamanca
CALLE TORO, 34.
TEL: 26 16 81



S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3
TEL: 47 40 72



Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORENILLAS, 6
TEL: 586 76 84



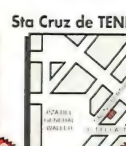
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 22939



ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
PLANTA 1.
TEL: 21 82 71



ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 4
(SECTOR DELICIAS)
TEL: 536 61 56



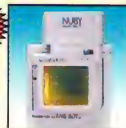
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4
TEL: 291294

COMPLEMENTOS GAME BOY

GAMEBOY 6.990



GAMEBOY + ZELDA 9.990



ILUMINACION - 1.950



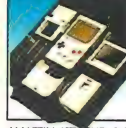
LUPA - 1.595



CARRY ALL - 1.990



CARRY ALL DIX - 2.490



MALETIN ATTACHE - 3.295



BATERIA NUBY - 4.995



ADAPTADOR CORRIENTE - 1.495



LIGHT BOY - 3.690



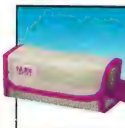
LUZ Y LUPA - 3.395



HANDY TRAY - 995



BOSSTER BOY - 6.995



GAME PACK - 1.550



ADAPTADOR COCHE - 1.595



SOLAR BOY - 2.900



HANDY BOY - 5.990



HANDY CARRY - 1.290



HANDY POWER KIT - 4.900



PLAY AND CARRY CASE - 2.495



LOGIC 3 CARRY - 2.190



HANDY SOUND - 995

CARTUCHOS GAME BOY



P.V.P. - 5490



P.V.P. - 5490



P.V.P. - 5490



P.V.P. - 5490



P.V.P. - 5490



P.V.P. - 5990



P.V.P. - 5990



P.V.P. - 5490



P.V.P. - 5490



P.V.P. - 5990



P.V.P. - 5990



P.V.P. - 5490



P.V.P. - 4490



P.V.P. - 5490



P.V.P. - 5490



P.V.P. - 4490



P.V.P. - 4490



P.V.P. - 5990



P.V.P. - 4490



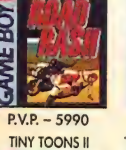
P.V.P. - 5990



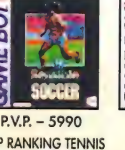
P.V.P. - 4990



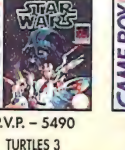
P.V.P. - 5490



P.V.P. - 5490



P.V.P. - 4990



P.V.P. - 5490



P.V.P. - 4490



P.V.P. - 5990



P.V.P. - 5990

SERVIPACK



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

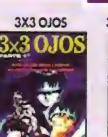
SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92

FORMULARIO DE PEDIDO CON CAMPOS PARA NOMBRE, APELLIDOS, DIRECCION COMPLETA, POBLACION, PROVINCIA, TELEFONO, C.P., MODELO DE CONSOLA, Nº CLIENTE, Y OPCION DE NUEVO CLIENTE.

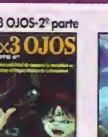
VIDEO



PVP - 2.990



PVP - 2.495



PVP - 2.495



PVP - 2.495



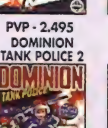
PVP - 1.995



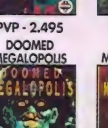
PVP - 1.995



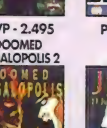
PVP - 1.995



PVP - 2.995



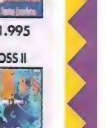
PVP - 1.995



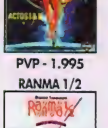
PVP - 1.995



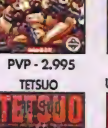
PVP - 1.995



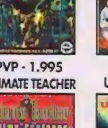
PVP - 2.995



PVP - 2.495



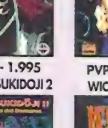
PVP - 2.995



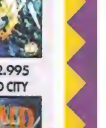
PVP - 1.995



PVP - 1.995



PVP - 2.995



PVP - 2.995



PVP - 2.495



PVP - 2.995



PVP - 1.995



PVP - 1.995



PVP - 2.995



PVP - 2.995

ATARI LYNX



OFERTA - 2.900 - OFERTA

SUPER GAMEBOY



9.990

OFERTAS GAME BOY



PVP - 2.490



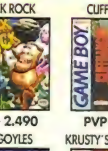
PVP - 2.490



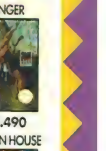
PVP - 1.995



PVP - 2.490



PVP - 2.490



PVP - 2.490



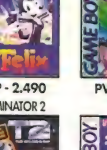
PVP - 2.490



PVP - 2.490



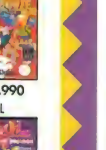
PVP - 2.490



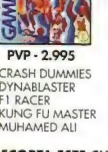
PVP - 2.490



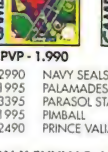
PVP - 1.995



PVP - 2.990



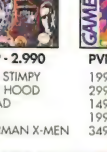
PVP - 2.995



PVP - 1.990



PVP - 1.995



PVP - 2.990



PVP - 3.990



PVP - 1.990

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL Vx.C. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

TITULOS PEDIDOS

PRECIO

TOTAL

ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250

GASTOS ENVIO

TOTAL

HOBBY SHOPPING

Game SHOP

CENTRO DE CAMBIOS

Torres Quevedo, 78.
(02003) Albacete
Tif.: (967) 50 55 43

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Libro de la Selva
Los Pitufos
E.A. FIFA Soccer
Yuyu Hakusho 2
Fatal Fury 2
Fatal Fury Especial
Samurai Showdown
Mortal Kombat 2
Breath of Fire
Hokutonoken 7

* Los títulos
detallados están
disponibles o
son de
inminente
aparición



TIENDA

Pérez Galdós, 36.
(02003) -ALBACETE
Tif.: (967) 50 72 69

MEGA DRIVE

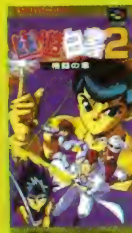
NBA Jam
Tecmo Super NBA
Land stalker
E. A. FIFA Soccer
Pelé Soccer 2
Street of Rage 3
Super Street Fighter
The Adams Family
Virtua Racing
Mortal kombat 2

TIENDA

Infantes D. Juan Manuel, 7.
(30011) -MURCIA
Tif.: (968) 26 56 99

MEGA-CD II

E.A. Fifa Soccer
Rebel Assault
Mortal Kombat
Yumeni Mystery Mansion
Tomcat Alley
Dune
Price Fighter



Para pedidos por teléfono
Tif: (967) 50 54 26

1 año de garantía

Solo en videojuegos

1 año de garantía

Solo en videojuegos

1 año de garantía

TAMBIÉN
SERVIMOS A
TIENDAS

ESPECIALISTAS

16
BIT

CLUB DE CAMBIO:

Envíanos tu juego completo (con caja y manual),
con una lista de 6 títulos por orden de
preferencia
(no incluyas últimas novedades). Te enviaremos
uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-
reembolso.

No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

24H
SERVICIO URGENTE

PROFESIONAL:
NO DEJES DE INFORMARTE
DE NUESTRO SISTEMA DE
FRANQUICIAS

START GAMES CLUB DE CAMBIO ÚLTIMAS NOVEDADES SUPER OFERTONES EN JUEGOS



POR CADA
COMPRA
REGALO
SORPRESA

ALUCINARAAAAAASSSSS!!
TU TIENDA DE VIDEO-JUEGOS
VENTA * COMPRA

LLÁMANOS E
INFORMATE
NUEVA
RED IBERTEX



TF: 031-26502032918

C/ J. CARLOS, I. 47.
(JUNTO A PZA. CASTELAR)
ELDA (ALICANTE)
TEL.: (96) 5 39 34 75
FAX.: (96) 5 38 39 44

ORBITAL

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE CONSOLA

- NOVEDADES
- CAMPEONATOS
- VENTA • CAMBIOS
- ACCESORIOS

C/ Pedro Villar, 7 Tetuán
28020 Madrid
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

EN CÓRDOBA...

SUPERHOBBY II TODO EN VIDEOJUEGOS ÚLTIMAS NOVEDADES!!

- Venta de videojuegos nuevos
y de 2ª mano
- Servimos tu pedido en 48 horas
- Admitimos tarjetas de crédito

C/ Alonso el Sabio, 28.
(Junto Colegio
Virgen del Carmen)
14001 - Córdoba
Tfno. (957) 479961
*Para productos en stock



VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. Correos 28272 • 28080 MADRID



TELF. PEDIDOS

523 23 93

- Últimas novedades en todos los sistemas.
- Venta de juegos de segunda mano
- Club de cambio cartuchos.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Señor de los Anillos
Breath of Fire (Rol)
Final Fantasy III (24 Mg.)
Samurai Shodown
Soulblazer II
La muerte de Superman
Yuyu Hakusho II

MEGA DRIVE

Shining Force II
Shining Force
Urban Strike
Chaos Engine
Mortal Kombat II
Liberty of Death
Maximun Carnage

MOSTOLES VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES

Nueva tienda en Móstoles donde podrás jugar con tus juegos favoritos.
Más títulos y novedades que nadie ¡Compruébalo!

C/ Miguel Angel, 9 • Telf.: 618 89 12 • 28932 Móstoles (Madrid)

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡¡LLAMANOS!!

PUBLICIDAD POR MODULOS
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

EN VALENCIA
computer
juegos

TENEMOS LO "ÚLTIMO" Y TODA LA INFORMACIÓN A TU DISPOSICIÓN
SUPER STREET FIGHTER II - S.Nes y Megadrive
MORTAL KOMBAT II - S.Nes, MD, GG, GB

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
 Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

SUPER NINTENDO

BOLA DRAGÓN Z 4
 SAMURAI SHADOWDOWN
 MORTAL KOMBAT 2
 MENTIRAS ARRIGADAS
 PARQUE JURASICO 2

MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT 2
 URBAN STRIKE
 STREET FIGHTER 2
 FIFA 95

SERVIMOS
 TUS PEDIDOS
 TELEFONICOS
 EN 24 H.

C/ BURGO CENTRO 1 57 (Las Rozas)
 MADRID

DIMCO VIDEOJUEGOS
 Tel.: (91) 636 14 43

LLÁMANOS, TE ASOMBRARÁS DE LOS PRECIOS

VIDEOLUDICO®

NO COMPRES ANTES DE VER NUESTRA LISTA DE PRECIOS. RECOGE LA EN NUESTRA TIENDA O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49

PRECIOS BAJÍSIMOS

Nintendo

SEGA

CONSOLAS Y ACCESORIOS
VENTA Y CAMBIO

Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA

Mauba soft
 DISTRIBUCIONES

VENTA AL PÚBLICO Y PROFESIONALES

MEGA DRIVE • MEGA CD • SNES • PORTÁTILES • NEO- GEO

¡ATENCIÓN CHAVALI EN PRECIOS...

BUSCA, COMPARA Y SI ENCUENTRAS ALGO MEJOR NO LO COMPRES, NOSOTROS TE LO MEJORAMOS

SERVICIO 24 HORAS URGENTE

Y RECUERDA... SOMOS AMIGOS DE LOS MEJORES PRECIOS.

C/ ALFONSO X EL SABIO, 2
 ALCALA DE GUADARA 41500 (SEVILLA)
 TLF. Y FAX: 95 561 23 09
 "BUSCAMOS DISTRIBUIDORES"

GESTEC GAMES

NO SOMOS UNA TIENDA MÁS.

Ya tenemos las próximas novedades:

SEGA MEGADRIVE: BUBSY 2

SEGA MEGA CD: FLASHBACK

SUPER NINTENDO: DRAGON BALL Z 3

PANASONIC 3DO: ULTRAMAN

Además, SUPEROFERTAS en todos los sistemas. Compara nuestra lista de precios.

Servicio a domicilio en 48 horas.

TEL.: (93) 418 72 70

Barcelona

GAME OVER

YA TE PODEMOS OFRECER LAS NOVEDADES QUE A CONTINUACIÓN TE DETALLAMOS: NO DUDES EN LLAMARNOS.



SERVICIO EN UN MÁXIMO DE 48 HORAS TUS PEDIDOS

SUPER NINTENDO: MORTAL KOMBAT 2 - DRAGON BALL Z3 - STUNT FACE FX -

FATAL FURY SPECIAL - POWER RANGERS - STREET FIGHTER 2...

MEGADRIVE: SUPER STREET FIGHTER 2 - MORTAL KOMBAT 2 - DRAGON BALL

Z - EL LIBRO DE LA SELVA - NBA JAM - FIFA INTERNACIONAL SOCCER...

JUEGOS MEGA CD

CONSOLA PANASONIC 3DO PAL VERSIÓN: MÁS DE 20 TÍTULOS DISPONIBLES.

CONSOLA ATARI JAGUAR PAL VERSION.

NEO-GEO: LAS ÚLTIMAS NOVEDADES: AEREO FIGHTERS 2 - AGRESSORS DARK KOMBAT,

KARNOVS REVENGE...

NUESTRAS TIENDAS:

Santiago Ramón y Cajal, 7.
 07011 PALMA DE MALLORCA:
 TF.: (971) 737 35 1 - 282 146

Teodora La Madrid, 52-60.
 08022 Barcelona
 TF.: (93) 418 59 60

CLUB DE CAMBIO DE VIDEOJUEGOS SUPER NINTENDO, GAME BOY, MEGADRIVE, M. SYSTEM Y G. GEAR

COCONUT

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS*
 LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30
 *(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

TIENDA COCONUT

C/ VELARDE, 8
 28004 MADRID
 METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
 Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
 TELF: 594 35 30

MEGA CD II

JURASSIC PARK - SUPER OFERTA

MEGA CD II + R. AVENGER
 BATTLECORPS
 DRACULA UNLEASHED
 DRAGON S LAIR
 DOUBLE SWITCH
 DUNE
 F1 RACING H. SYMPHONY
 PRIZE FIGHTER
 REBELT ASSAULT
 SENSIBLE SOCCER
 SILPHEED
 TOM CAT ALLEY
 TERMINATOR CD
 THUNDERHAWK
 YUMEMI MISTERY MANSION
 WORLD CUP USA 94

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT II SUPER OFERTA

MEGADRIVE SONIC PAK
 CONTROL PAD 6 BOTONES
 AERO THE ACROBAT
 CHAOS ENGINE
 DINAMITE HEADY
 F-15 STIKE EAGLE II
 FATAL FURY 2
 FIFA INT. SOCCER
 JUNGLE BOOK
 LAND STALKER
 MICROMACHINES 2
 PETE SAMPRAS TENNIS
 S. STREET FIGHTER II
 TAZMANIA 2
 URBAN STRIKE
 VIRTUA RACING

SUPER NINTENDO

STUNT RACE FX - SUPER OFERTA

S.N. SUPER COLOR PAK
 S. N. PAK CARLOS SAINZ
 SUPER GAME BOY
 BUBSY 2
 CHAOS ENGINE
 FATAL FURY ESPECIAL
 FIEVEL GOES WEST
 FIFA INT. SOCCER
 KING OF DRAGONS
 KNIGHT OF THE ROUDND
 MORTAL KOMBAT II
 MEGAMAN X
 SLAMMASTER
 SUPER S. FIGHTER II
 RANMA 1/2 4
 SUPER METROID
 SAMURAI SHADOWDOWN

NEO-GEO

FATAL FURY 2 - SUPER OFERTA

NEO GEO COMPLETA
 NEO GEO + WORLD HEROES
 CONTROLADOR JOYSTICK
 MEMORY CARD
 BLUES JOURNEY
 BASEBAAL STARS PROF.
 FATAL FURY
 FATAL FURY SPECIAL
 KARNOV REVENGE
 MAGICIAN LORD
 SUPER SIDEKICKS 2
 SAMURAI SHADOWDOWN
 SPIN MASTER
 TOP HUNTER
 TOP PLAYERS GOLF
 WORLD HEROES JET
 3 COUNT BOUT

PORTÁTILES

GAME GEAR:
 ASTERIX GREAT RESCUE
 DAFFY DUCK
 JUNGLE BOOK
 MORTAL KOMBAT II
 MICROMACHINES
 POWER RANGERS
 SONIC SPINBALL
 WOLD CUP USA 94

GAME BOY:
 DONKEY KONG
 MORTAL KOMBAT II
 MEGAMAN III
 METROID II
 WOLD CUP USA 94
 TETRIS 2
 WARRIO LAND. MARIO 3
 ZELDA

OTROS TÍTULOS, NOVEDADES Y OFERTAS, CONSULTAR

3DO
 (Super S. Fighter 2)

JAGUAR
 (Chequered Flag)

NEO-GEO
 (Neo CD)

NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO

ÚLTIMAS NOVEDADES 32 Y 64 BITS
 MÁS DE 1.000 TÍTULOS EN CAMBIO
 VENTA Y COMPRA - NUEVOS Y USADOS
 TELF: (91) 377 45 59

C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

TURBO DUO
 (3X3 EYES)

S. NINTENDO
 (GARGOYLES)

MEGADRIVE
 (MEGAMAN)

OPERACION CAMBIO Club M.V.



Cambiamos* tu consola
 Nes o Gameboy por una
 Super Nintendo + Juego.

Cambiamos* tus juegos a mitad de precio
 Tenemos 3.000 video
 juegos de cambio.

*Pagando la diferencia
 según margen
 comercial

C.C. DENDARABA
 PEDRO DE ASUA 13 B
 VITORIA
 TELF: (945) 14 83 19

EN CÓRDOBA...

COLECCIONISTAS DEL VIDEOJUEGO

TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y 2ª MANO

Pídenos por carta nuestra revista
 "ULTIMATE WORLD" totalmente GRATIS.
 Si ya eres socio nuestro no envíes la
 carta, recibirás la revista muy pronto.

TAMBIEN SERVICIOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

Telf.: 957- 401 003
 C/ Los Olivos, 6. 14006 CORDOBA
 (Junto al Cine Sta. Rosa de Verano)



¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS!

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.

Para beneficiarte de esta oferta sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y presentarlo en los Centros MAIL al comprar un juego o periférico



Si no hay Centro Mail en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso a MAIL VxC: P^a Sta. Maria de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.

GASTOS DE ENVIO
- 250 Ptas. -



ESTAS SON LAS OFERTAS DE ESTE MES

- | | | | |
|---|---|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> MEGA DRIVE | MORTAL KOMBAT II - 9990 - 8990 | <input type="checkbox"/> Nintendo | LOS PITUFOS - 6990 - 5990 |
| <input type="checkbox"/> Master System II | DAFFY DUCK - 5990 - 4990 | <input type="checkbox"/> GAMEBOY | METROID II - 4490 - 3890 |
| <input type="checkbox"/> GAME GEAR | MORTAL KOMBAT II - 6990 - 5990 | <input type="checkbox"/> MEGA-CD II | JURASSIC PARK - 9990 - 8990 |
| <input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO | STUNT RACE FX - 11990 - 10990 | <input type="checkbox"/> N64 | ART OF FIGHTING - 14990 - 13990 |

NOMBRE: APELLIDOS:
 DIRECCION:
 LOCALIDAD: PROVINCIA:
 TELEFONO: CODIGO POSTAL:
 Nº DE CLIENTE: CLIENTE NUEVO: ☐

1 CARTUCHO KIRBY'S ADVENTURE PARA NES

Daniel Lanzas Martín	Caleta de Velez	Manuel Alvarez Feijoo	Barcelona
Pablo Cantos Coll	Alicante	Juan José Casal Porto	Verin
Manolo Oñate Abad	Murcia	David Rodríguez Pérez	El Ferrol
José Pellicer Anglés	Barcelona	Victor Espinosa Aureola	Aguilar
Ivan García Jimeno	Madrid	Carlos Guilabert Ibáñez	Madrid
Daniel Sanchez	Murcia	Eusebio Rodríguez Salmerón	Almería
Ruben Partida Torres	Getafe	Cristina García Fernández	Pola de Laviana
Eduardo Martínez Fdez.	Lorca	Cristian Baniás García	Barakaldo
Jose Aguilar Mingot	Roquetas de Mar	Juan José Navarro	Madrid
Miguel Lozano Valladolid	Madrid	Josep Anton Suria	Villafranca
Xavier Caballero Fabregas	Valls	Antonio Cruz Ruiz	Ubeda
Tomás Pérez Alite	Villarrobledo	David Pérez Gómez	Madrid
Marc Fdez. Martínez	Barcelona		

LOTE DE PRODUCTOS NBA JAM

GANADORES CARTUCHO NBA JAM	José Fernandez Martin	Huelva	Xavier Alcalde i Pena	Barcelona
Daniel Martínez Monge	Lahcen Fernández Ruiz	Mollet del Vallés	Clemente Díaz Marquez	Guimar
Juan Ramos Tabuenda	Ramón Gómez Castro	Redondela	Israel Olivero Santos	Canovelles
Albert Martín Llavaneres	Pablo Pérez Sánchez	Las Palmas	Santi Peribáñez Cerveró	Barcelona
Enric Cortés Martorell	David Rodríguez Carrasco	Valencia	José Romero Artilles	Calero- Telde
Manuel Román Villalón	Anibal Llopis Vidal	Sueca	David Romero Bañuls	Gandía
Luis García Rabaneda	Natalia Cortina Salas	Llinars del Vallés	Diego García García	Sanlúcar
Iván Pérez Pérez	Israel García Saiz	Burgos	Esther González Bueno	Bezaña
Rafael Mtnéz. Medialdea	Ramiro Ancosmede	Barcelona	Carlos Arguís Cazo	Zaragoza
Saúl Palacios Gómez	José Luis Pérez Guitiérrez	Madrid	Roberto Garrido Gutiérrez	Móstoles
Fco. Cardenal Aguado	Fco. Javier Garcia	Pinto	Juan Alcudia Pérez	Córdoba
	Juan Ruiz Bidón	Pto. Santa María	Juan Mecu Villalta	Alicante
GANADORES BOLSA Y VIDEO NBA	Raúl López Parias	Fuenlabrada	Oriol Rudol Ferrer	Barcelona
Silvia Juste Frechina	Alberto Martínez Cerro	Zaragoza		
Gonzalo Sánchez Oruña	Samuel Tamarit Jaime	Benetusser		

No le des más vueltas y suscríbete a hobby consolas

vas a volverte loco



Muchos han perdido ya su cabeza...

355.682.548.566.633.480.192.000.000

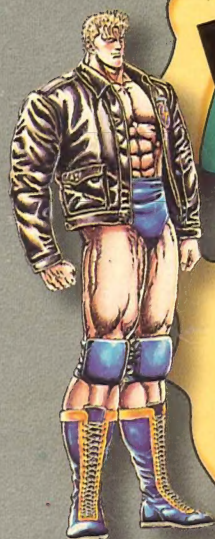
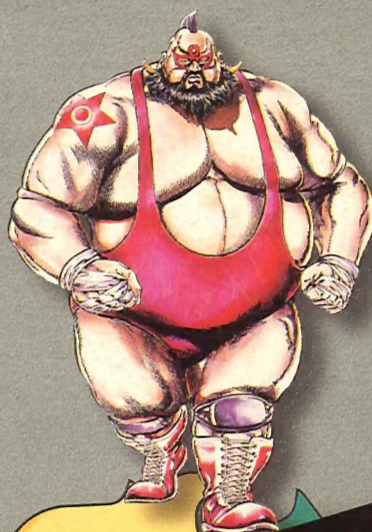
...o la han cambiado por algo muy desagradable



Ahora al suscribirte o renovar tu
suscripción a Hobby Consolas por 1 año
(12 números x 395 ptas.=4.740 ptas.)
te regalamos este exclusivo
"Puzzle Ball".

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91)
654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y des-
de las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviare-
mos por correo para que puedas disfrutar a tope
de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que apa-
rece en la solapa de la revista y envíalo por co-
rreo (no necesita sello)





¡PREPÁRATE A DESTROZAR ALGUNAS CABEZAS!

- 10 luchadores únicos con características especiales.
- Acción simultánea para 1 ó 2 jugadores. Hasta cuatro jugadores simultáneos con un adaptador multi-jugadores.
- 24 megas de explosiva lucha.

CAPCOM

© CAPCOM 1993, 1994. SLAM MASTERS™
© SHUEISHA INC., MR. TETSUO HARA

Distribuido por:
Arcadia
software, s. a.